

Año VIII - Nº 78 - 450 Ptas.
HOBBY
CONSOLAS
Revista independiente de consolas
Novedades para todos los gustos
FIGHTERS DESTINY
RASCAL
ONE
DIABLO
THEME HOSPITAL
¡¡La que se nos viene encima!!
SPAWN
YOSHI'S STORY
HOUSE OF THE DEAD
BURNING RANGERS
NEWMAN-HAAS
MASTERS OF TERÄS KÄSI
Premiamos con 1.000.000 Al mayor experto en videojuegos
GRAN TURISMO
Sony prepara el mejor juego de coches de la historia
¡¡Póster doble de Spice World y Gran Turismo!!
HOBBY PRESS
00078
8 426239 010016
La ciencia ficción más vanguardista llega a tu PlayStation.
EL QUINTO ELEMENTO



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

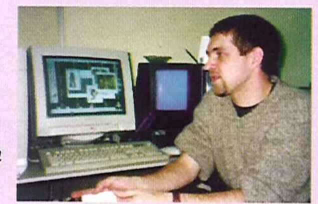
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 78 - Marzo 1998





Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
Exclusivo para PlayStation™
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
No le des más vueltas.











figura 2



figura 1







No le des más vueltas.

Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

SONY

PlayStation

TBWA

Editorial

Una "pasta" en sellos.

La compañía de Correos tiene un gran negocio con Hobby Consolas. Si pudierais ver la cantidad de cartas que nos llegan todos los meses, os quedaríais impresionados. Y mes a mes vamos batiendo records: en diciembre con los numerosos concursos, en enero con las encuestas, en febrero con la elección de Los Mejores del 97...

La verdad es que Correos debe estar encantada. Pero nosotros lo estamos mucho más. Porque no sabéis lo que reconforta que respondáis con tanto entusiasmo a nuestras propuestas. Eso demuestra -y no lo decimos por haceros la pelota- que, lejos de ser unos lectores pasivos, anodinos y que os limitáis a leer la revista sin más, os gusta haceros oir, que queréis que se sepan vuestras opiniones y que queréis contribuir activamente a mejorar el mundo de los videojuegos.

Nosotros, repetimos, estamos encantados. Encantados de que nos inundéis con vuestros dibujos, con vuestras opiniones, con vuestras respuestas a los concursos -no queremos ni pensar lo que va a ser esto con la búsqueda del "Mayor experto en Videojuegos"- y esperamos que sigáis así durante mucho tiempo.

Sin vuestra colaboración, o mejor dicho, sin vuestra participación, esta revista no sería la misma.

EL SENSOR

¿Final Fantasy Fighters?





¿Extrañados al ver estas dos imágenes? Pues seguro que habéis puesto la misma cara de sorpresa que nosotros. De hecho, estas pantallas las hemos encontrado navegando por Internet y, como los textos que las acompañaban estaban en japonés, pues no sabemos exactamente de qué va la cosa.

Esto tiene pinta de que va a ser un arcade de lucha (más que nada por lo de las barras de energía) y lo que es seguro es que estos son dos personajes de «Final Fantasy VII», Cloud y Tifa. A partir de aquí... imagináos lo que queráis.

"Aunque estamos atrayendo a más usuarios jóvenes, la media de edad del jugador de PlayStation continúa siendo de 22. Todo el mundo se pregunta cómo Sony ha conseguido lo que nadie ha logrado antes. No hay ningún secreto: la consola es ahora parte de una nueva definición de entretenimiento."

Chris Deering, presidente de Sony Europa, en declaraciones a CTW.

MOLA

• **La entrevista con Juan Montes, muy interesante.**
Y además es una persona realmente amable y cordial.

• **Que «Final Fantasy VII» esté batiendo récords de ventas: se lo merece.**
La acogida por parte de los usuarios en todo el mundo ha superado todas las expectativas.

• **Que por fin vaya a salir «Tekken 3»: parecía que no iba a llegar nunca.**
Espérate, que todavía no ha llegado.

• **Que el mes pasado no tuviéramos que pagar 800 "pelas" por la revista.**
Bueno, os vamos a dar unos mesecitos de descanso...

• **La votación de "Los Mejores del 97».**
Te aseguro que nuestra secretaria, Ana, que en estos momentos lleva tabulados, exactamente ...3.575 votos (de verdad, no es broma) no está tan contenta. ¿Que cómo van las votaciones? Hasta el próximo número, nada. Secreto.

• **Las guías de trucos de PlayStation y Nintendo 64 que habéis publicado vosotros y Nintendo Acción.**
Esperamos que os sean útiles.

• **Los meses de julio y agosto del calendario del mes pasado.**
¿Julio y agosto...? ¿por qué estos dos meses? ¿por lo del calor, tal vez?

• **El «Grand Theft Auto».**
Por favor, explícanos lo que le ves a ese juego, porque nosotros, de verdad, no le encontramos la gracia.

• **Que cada día falte menos para disfrutar de «Zelda 64», el mejor juego de la historia.**
Estamos todos realmente ansiosos...

• **«Nightmare Creatures»: maravillosamente sangriento.**
Vale, Drácula.

• **«Alundra»: ¿Lo pasaré tan maravillosamente bien como con «Final Fantasy VII»?**
Espera al mes que viene y lo podrás comprobar por ti mismo.

• **En la sección "En Pantalla" nos informáis de muchas cosas.**
Pa' eso estamos.

• **Que los piratas sean atrapados.**
Antes se atrapa a un pirata que a un cojo, que dice el refrán.

• **«Crash Bandicoot 2»: una locura de plataformas.**
Para volverse realmente loco.

• **Que SNK realice sus juegos exclusivos para PlayStation.**
La preguntas es, ¿llegarán a España? ¿merecerá la pena?

• **Los programas de videojuegos por la radio: ¡Que se emitan muchos más!**
Ojalá fuera así, porque sería una nueva prueba de que cada vez los videojuegos son más importantes.

• **El «ISS 64»: el juego que me ha decidido a comprarme una N64.**
Con juegos así, es difícil resistirse.

• **La pinta que tiene «Panzer Dragoon RPG»: a ver si lo traducen.**
¡Como no lo hagan...!

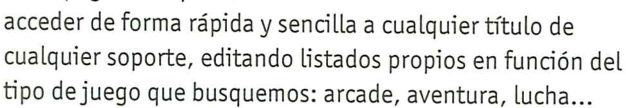
• **El buen momento que está viviendo España dentro del sector consolero.**
Pues todavía tiene que ir mejor.

• **El equipo de programación Bit Managers, que con «Turok» confirman su buena labor.**
Este sello catalán es el único en toda España que programa videojuegos para consola. Lo cierto es que tienen mucho mérito los chicos. Y, además, lo hacen muy bien. ¡Enhorabuena!

Centro Mail
entra en Internet

Centro Mail ha puesto en marcha un servicio en Internet gracias al cual podrás tener acceso a una amplia información sobre videojuegos, consolas y accesorios.

Con el motor de búsqueda implantado en estas páginas se podrá acceder de forma rápida y sencilla a cualquier título de cualquier soporte, editando listados propios en función del tipo de juego que busquemos: arcade, aventura, lucha...



Una de sus opciones, la de "Precio menor que" nos permitirá buscar juegos que tengan precios inferiores al P.V.P. habitual.

Incluso podremos saber si el manual, las voces o los textos en pantalla del videojuego están traducidos al castellano para evitar sorpresas inesperadas.

En definitiva, encontraremos un sinfín de posibilidades y ventajas para que seleccionar nuestras futuras compras nos resulte mucho más sencillo.

Por cierto, la dirección es: www.centromail.es.

NI FU NI FA

• Que no dais ni un sólo truco para «Tomb Raider II», con lo bien que vendrían.

Mírate los trucos de este mes y luego hablamos.

• Lara Croft en la ducha: si al menos fuera tangible...

Efestivi Wonder. Donde esté lo real...

• Que no te toquen los concursos, menos mal que participar es gratis.

Nos has dado una idea... A lo mejor empezamos a cobrar por participar en los concursos...

• El «FIFA'98» de Super Nintendo.

Sólo han actualizado la caja.

• Que no hayáis publicado todos los mangas, incluidos los no ganadores.

Es que entonces no hubiéramos editado una revista, sino la Primera Enciclopedia Mangas & Videogames.

• Un tal «Medievil» que acaparó 16 valiosas páginas para luego desaparecer sin dejar rastro.

Al parecer Sony le ha visto tantas posibilidades, que está "obligando" a los programadores a hacer un juego redondo. Pero tienes razón.

• Los horrendos, ineficaces, aburridos y anti-emocionantes comentaristas de «FIFA 98» de Nintendo 64.

Y encima, en inglés.

• Las pocas novedades para Saturn.

Sí, pero ahora se acerca una buena remesa.

• Que no recibamos una recompensa los colaboradores de esta sección.

Al publicar tu nombre, pasarás a la historia.

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA ´98 (PSX, PC, N64, MD)
2	TOMB RAIDER 2 (PSX, PC)
3	GRAND THEFT AUTO (PSX, PC)
4	COOL BOARDERS 2 (PSX)
5	TOCA TOURING CAR (PC, PSX)

¡Una nueva Super Nintendo!

No, no es que vayamos a volver de nuevo a las 16 bit. La historia es que Nintendo Japón, para celebrar que desde Marzo del 96 hasta Abril del 97 se han vendido -aunque no os lo creáis-, la friolera de 3.300.000 Super Nintendo, que desde el 88 se han vendido en todo el mundo más de 45 millones de consolas y nada menos que 360 millones de juegos para ella, ha decidido lanzar una nueva versión de la máquina con un nuevo diseño. La nueva Super Nintendo (que podéis ver en la foto) se puso a la venta en Japón el día 14 de Febrero a un precio de 7.800 yens (unas 8.000 ptas.).

Pero no, no os hagáis ilusiones. Será casi imposible que llegue a nuestro país.

«Bio Hazard 2» movilizó a medio Japón

El día que «Bio Hazard 2», la segunda parte de «Resident Evil», se puso a la venta en Japón, las calles de las ciudades se llenaron de jugones ansiosos por hacerse con una de las primeras copias. Tanto es así que las tiendas que normalmente abren a las 10 de la mañana ese día lo hicieron a las 8, ante las gigantescas colas que amenazaban con colapsar las calles. Una hora y cuarto después de haberse abierto los comercios, este era el aspecto que presentaban algunas zonas de Tokio.

Hobby Consolas, estaba allí.



No sabemos si estas aglomeraciones se producen por el interés que despierta «Resident Evil 2» o por la adicción de los nipones a guardar cola.







NO MOLA

• **Que algunos piensen que a las chicas sólo nos gustan los juegos cursilones o sin violencia.**

¿Un juego sin violencia es cursilón? Pues sí que eres tú fina...

• **Que cada vez resulte más caro realizar videojuegos, al final van a ser para privilegiados.**

Que resulten más caros de hacer no significa que tengan que subir de precio, pues cada vez se venden más juegos.

• **Lo pesados que se ponen algunos con Lara Croft: el juego es una caña, por no hay para tanto.**

La verdad es que por cuatro polígonos, por muy bien puestos que estén... ¡Pero hay que ver qúe bien puestos están!

• **Que los juegos tarden tanto en llegar desde Japón hasta aquí.**

Consuélate con que los juegos europeos nos llegan antes a nosotros.

• **Los juegos de lucha sin una gota de sangre.**

Son como los simuladores de fútbol sin balón. Es broma, hay excelentes juegos de lucha sin "salsa de tomate".

• **Que no sigan haciendo juegos como «Parappa the Rapper».**

Ya hay uno anunciado que se llamará, en su versión española, «Currito el Rumbero».

• **Lo caros que son los juegos, como sigan así los pirateo.**

Si los pirateas, serán más caros aún.

• **Que no se sepa nada de «Virtua Fighter 3». Cuando se decidan a sacarlo va a ser para el nuevo formato de Sega.**

¿Eres adivino o qué? Mira en las páginas de En Pantalla...

• **Votar a los Mejores del 97 sabiendo de antemano quienes van a ser los ganadores: «Tomb Raider II» y PlayStation.**

Me parece que te vas a llevar una monumental sorpresa, listillo.

• **El precio de la guía de Hobby Consolas.**

Si tienes los 200 juegos para los que damos trucos, te habrás gastado... casi un millón y medio de pelas. Por 650 pesetas más...

• **La ausencia de comentaristas en castellano en Nintendo 64.**

A ver cuándo empiezan a traducir de una vez los juegos para Nintendo 64.

• **Los precios de la mayoría de los juegos de Nintendo 64.**

Algunos sí que son pelín caros, sí.

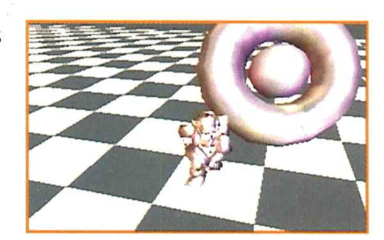
• **"El Corcho", que le está comiendo espacio a Yen.**

¡Si es que cada vez nos enviáis más dibujos!

• **Los que se quejan de la publicidad de la revista: a mí me gusta.**

¡A nosotros nos encanta!

Los genios de Net Yaroze





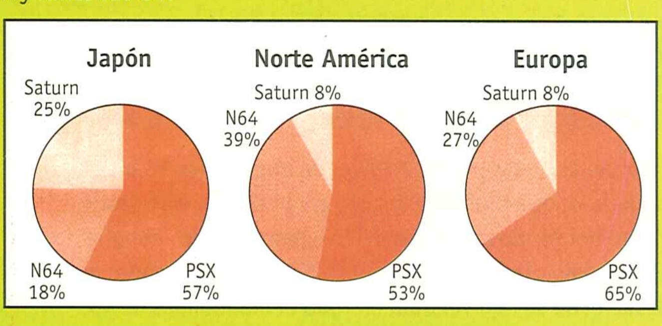
En estas imágenes podéis ver algunos de los trabajos realizados con una Net Yaroze por programadores aficionados de Europa y Japón.

Sony nos ha enviado dos discos con más de veinte programas entre los que se pueden encontrar desde juegos completos a demos visuales, pasando por parodias de grandes títulos y versiones libres de clásicos de siempre. Algunos trabajos, principalmente los japoneses, presentan una calidad innegable. A ver si vemos pronto algún trabajo de un "yaroziano" español...

PlayStation, la consola más vendida según Sony Japón

Sony Japón hizo públicos durante el mes de febrero unos datos estimativos en los que se demuestra el gran impacto que PlayStation ha causado en los mercados de Europa, Estados Unidos y Japón. Según estos datos -publicados en la prestigiosa revista británica CTW-, PlayStation habría conseguido entres los meses de octubre y diciembre de 1997, un 65% de las ventas totales en Japón, un 56% en Norte América y un 60% en Europa. Por otra parte, y siempre según fuentes de la propia Sony, las ventas acumuladas de hardware desde el lanzamiento de la consola hace tres años y dos meses hasta diciembre del 97, señalan igualmente a PlayStation como la consola más vendida con bastante diferencia respecto a sus dos competidoras, Saturn y Nintendo 64.

Por su parte, Sony Europa ha adelantado que esperan que las ventas de la consola en Europa este año excedan los cinco millones de unidades.



"El espectro de usuarios se está ampliando a padres, hijas e incluso a jugadores ocasionales; tenemos que desarrollarnos en más de un camino, con la tecnología en los juegos tradicionales, pero también en los contenidos"

Chris Deering, presidente de Sony Europa, en declaraciones a CTW.

SUBEN

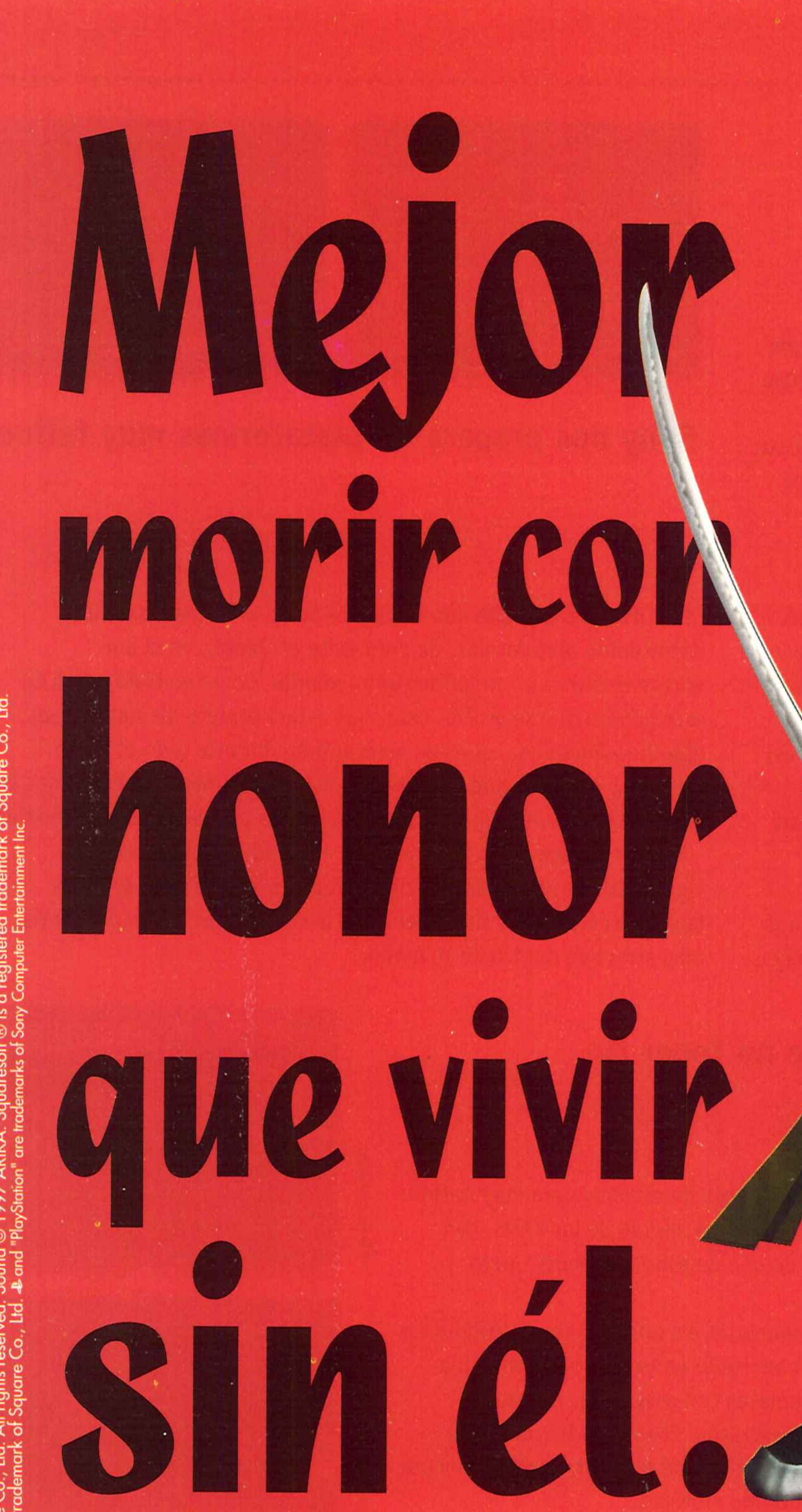
- **La nueva remesa de juegos de lucha,** que revitalizará un género que atraviesa horas bajas.
- La cantidad de clónicos de **«Tomb Raider»**, cada día hay más y no todos de calidad.
- El número de **juegos de deportes invernales:** ¿hay mercado para tantos?
- **Acclaim,** que se prepara para lanzar una buena remesa de juegos de altísima calidad.
- La pasión por la velocidad. **«Gran Turismo»** tendrá gran parte de culpa.

BAJAN

- Las **novedades para Saturn**, prácticamente cero.
- **Nintendo 64** que sigue sin estrenarse en eso de traducir los juegos.

Han colaborado en este Sensor:

La Prima de Lara Croft (Córdoba), Javier Llopes (Valencia), Desconocido (Barcelona), Iván Mories (Madrid), Andrés Vega (Madrid), Javier Valdivia Romero (Barcelona), El Vega y la Negri (Córdoba), Hannibal Clemment (Cáceres), Benjamín Rivas (Málaga), Santiago Camafeita (La Coruña), Miguel Angel Romero (Málaga).





SQUARESOFT



Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

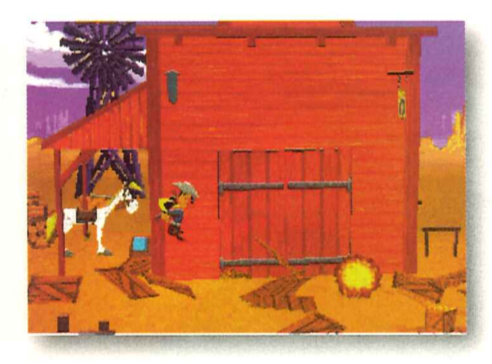
SONY



TBWA

El salvaje Oeste llega a PlayStation.

«LUCKY LUKE», A PUNTO DE DISPARAR





Después de demostrar sus habilidades en Game Boy y Super Nintendo, el vaquero más famoso de Francia llegará en mayo a PlayStation. Como ya os contamos hace unos meses, «Lucky Luke» está siendo desarrollado por Infogrames y será un juego tridimensional que combinará acción, habilidad y plataformas con grandes dosis de simpatía y originalidad. El diseño poligonal de personajes y escenarios permitirá rotaciones de cámaras, zooms y numerosos efectos gráficos, a la vez que mantendrá con fidelidad los parámetros básicos del cómic original.

Está previsto que se ponga a la venta en el próximo mes de mayo.





Sony nos prepara un plataformas muy felino

«KLONOA» LLEGA EN ABRIL A PLAYSTATION

El próximo título que nos entregará Sony, «Klonoa», será un entretenido plataformas, de gran éxito en Japón, en el que encarnaremos a un simpático gato volador. Como en todo juego de este género que se precie, «Klonoa» estará repleto de plataformas, objetos y enemigos, que nos mantendrán durante todo el juego saltando, recolectando y tumbando monigotes mientras buscamos la salida del nivel de turno en unos escenarios pseudo-tridimensionales.

Aunque parece que a nivel técnico no añadirá ningún avance significativo a su género, lo cierto es que ofrecerá unos gráficos bastante coloridos y simpáticos que le convertirán en un programa muy atractivo dentro de su estilo.

La fiebre de los coches parece no tener fin

¡A TODA VELOCIDAD!

La distribuidora Proein se prepara para lanzar en Abril dos nuevos juegos de carreras para PlayStation: «Formula Karts» y «Wreckin Crew». El primero será un título inspirado en el mundo de los Karts, con circuitos y escuderías para parar un tren, y e os pondrá al mando de uno de estos pequeños -pero potentes- vehículos.

«Wreckin Crew», por su parte, será un título más alocado, en el que tendréis que escoger un conductor de entre el grupo de personajes más estrafalario que jamás haya aterrizado en tu consola, como una abuela confederada contrabandista de whisky, o una pareja de siameses con muy malas pulgas. A diferencia de «Formula Karts», que será un simulador puro y duro, «Wreckin Crew» tendrá un fuerte componente arcade, ya que sus circuitos estarán repletos de items con los que mejorar vuestro vehículo, y de armas con las que atacar a vuestros rivales. ya podéis ir calentando motores.


Formula Karts

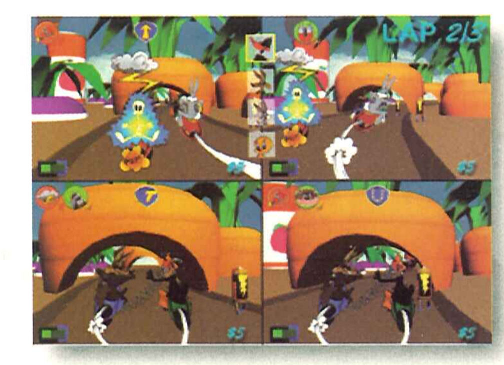

Wreckin Crew

Habrá entre cuatro y cinco títulos para N64 y PlayStation

INFOGRAMES SE HACE CON LA LICENCIA DE LOS LOONEY TOONS

Bugs Bunny, Taz-Mania, el Pato Lucas, el Correcaminos o Speedy Gonzales vuelven a la carga de la mano de Infogrames, quien ha conseguido de Warner la licencia para realizar entre cuatro y cinco juegos basados en Looney Toons.

Habrá un poco de todo, desde velocidad a plataformas, pero siempre con el humor y la simpatía que han caracterizado a estos personajes y con la garantía de que mantendrán su espíritu de siempre gracias al demostrado buen hacer de Infogrames en sus conversiones de cómics. Estos juegos se están preparando para N64, PlayStation y la próxima generación de consolas Sega.





Nuevo juego de lucha de Sony

«CARDINAL SYN», PELEAS MITOLÓGICAS



Sony España distribuirá finalmente «Cardinal Syn», un juego de lucha para PlayStation ambientado en un mundo de fantasía con tintes tenebrosos. Como podéis apreciar en las pantallas, este título tendrá una calidad gráfica excelente, presentando unos paisajes muy coloridos por los que los personajes se podrán mover con entera libertad. Además, los escenarios estarán llenos de items que los guerreros podrán recoger y utilizar contra sus adversarios.

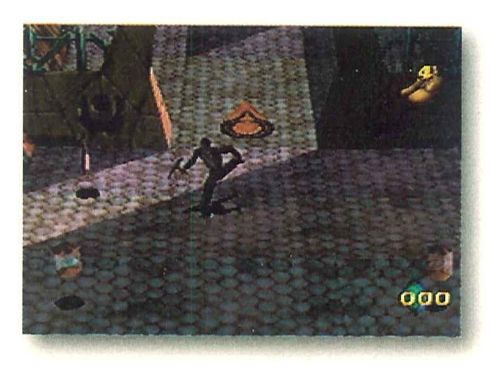
Dejando a un lado su impresionnate apartado gráfico -o, mejor, dentro del mismo- «Cardinal Syn» presentará algunos "fatalities" un tanto subidos de tono -en la línea de «Mortal Kombat»- por lo que es muy probable que salga a la venta con recomendación de edad, es decir, que se le ponga la calificación de: "No recomendado para menores de 18 años".

Proein distribuirá «Pitfall 3D» en Abril

PLATAFORMAS EN LA JUNGLA

A muchos os resultará familiar el nombre de «Pitfall», ya que este juego ha aparecido en formatos tan diversos como el Atari 2600, el Commodore 64, Super Nintendo o Mega Drive. Pues bien, ahora se prepara para su estreno triunfal en la consola de 32 bits de Sony.

«Pitfall 3D» -que así se llamará el juego- se asemejará bastante a los títulos anteriores, lo que quiere decir que encarnaréis a un aventurero de aspecto muy parecido a Indiana Jones, que tendrá que recorrer un montón de niveles repletos de enemigos, recogiendo por el camino todo tipo de objetos. La novedad más destacable que este título incorporará sobre sus antecesores es su renovado aspecto tridimensional.



Llegará en Agosto para Nintendo 64

YA ESTÁ EN MARCHA «TUROK 2»



Los enemigos de esta segunda parte de «Turok» presentarán un aspecto mucho más vistoso.

Definitivamente, la segunda parte de «Turok» estará lista este verano para Nintendo 64. El cartucho ofrecerá una aventura un 30% más extensa que la primera, en la que encontraremos 40 enemigos, algunos totalmente nuevos, y otros evolucionados de la primera parte. La estética selvática será sustituida escenarios futuristas y extraterrestres dominados por el nuevo villano: un alienígena de nombre Primagen. El aspecto gráfico general será mucho más espectacular gracias al uso de nuevas texturas que permitirán redondear la forma de los personajes empleando menos polígonos. Los chicos de Iguana USA están trabajando duro para alucinarnos a todos. Seguro que lo consiguen.

La Quinta Columna

Los japoneses las prefieren... virtuales

Lo de Japón es la bomba. Por más que recibo información mes tras mes sobre lo que ocurre en aquel país, no deja de sorprenderme.

Resulta que actualmente el título Nº 1 en ventas en Japón, por encima de "monstruos" como «Gran Turismo» o «Tomb Raider 2» es un juego llamado «Sentimental Graffiti». Hasta aquí, nada realmente llamativo (salvo el nombre, ¿habéis oído alguna vez algo tan ridículo?)

Lo sorprendente llega cuando me entero de que este juego pertenece a un género que en el país nipón se conoce como "Girlfriend simulator", o sea, un "simulador de novias". Vamos, algo así como un Tamagotchi pero con chica. ¡Toma ya!

Es entonces es cuando empiezan a atormentarme un puñado de cuestiones trascendentales. ¿Son acaso los japoneses tan varoniles que no tienen suficiente con sus chicas y tienen que recurrir a otras surgidas de los chips de sus consolas? ¿O es que tal vez la población masculina nipona está pasando por una etapa de crisis en la que las féminas pasan de ellos olímpicamente y se ven obligados a cortejar chicas artificiales?

Claro que la cosa puede ser mucho más sencilla y cercana a nuestra sociedad. Grandes pensadores han sostenido a lo largo de los siglos que uno de los eternos misterios de la vida es el comportamiento de las mujeres. Tal vez los japoneses, con eso de querer adelantarse a todo, han pensado que la mejor forma de desvelar ese misterio es enseñando a sus jóvenes generaciones a tratar a una señorita como es debido. Nada de salir por ahí a intentar ligar y volverse a casa a dos velas en el 90% de las ocasiones. Primero ensayas con tu consola y después pruebas fortuna el sábado por la noche. Y si la cosa te sigue saliendo mal, siempre puedes volverte a tu casa, ponerte el juego en el modo fácil y ligarte a tu chica virtual en tiempo record.

Aunque estoy pensando que el asunto puede ser aún más grave si se mira desde otro punto de vista. ¿Tendrán las novias oficiales celos de las virtuales? ¿Y al revés? ¿Cómo les explicaríais a vuestras novias que os habéis pasado la tarde cortejando a otra chica, por muy virtual que ésta sea? ¿Llegará alguno a dejar a su amorcito por la chica del juego? Y si es así, ¿se recalentará la consola? No sé, pero el asunto se me antoja problemático. Veremos.

Manuel del Campo

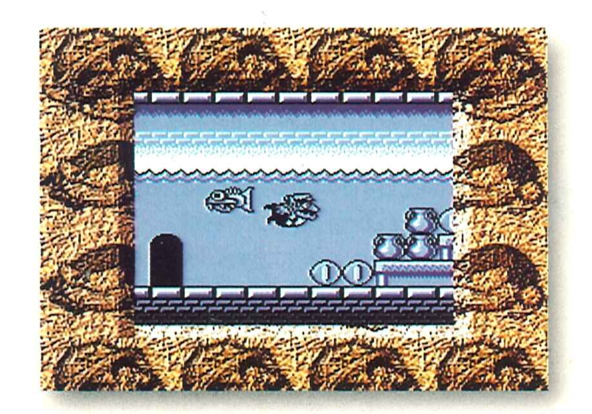
Nuevos lanzamientos para Game Boy y Super Nintendo

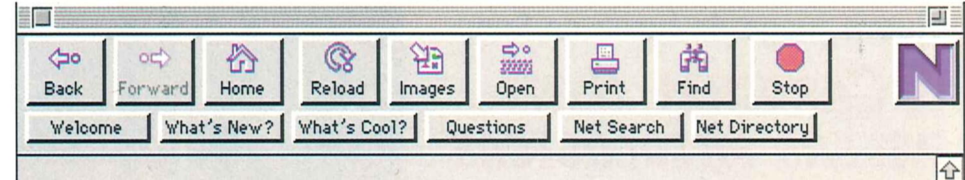
NINTENDO NOS TRAE ROL Y PLATAFORMAS

Para el mes de mayo Nintendo España tiene preparadas un par de interesantes sorpresas. Por un lado los usuarios de Super Nintendo podrán disfrutar de un nuevo cartucho de rol traducido al castellano. Se trata de «Lufia II: Rise os Sinistrals» un juego que combinará la estética de los «Terranigma» o «Illusion of Time» con un estilo de juego muy cercano a la saga «Final Fantasy».

Por otro lado, Wario, la cara mala de Mario, volverá a Game Boy en «Wario Land 2» protagonizando un nuevo plataformas lleno de sorpresas, espectaculares gráficos y un desarrollo más interesante y complejo que en su anterior visita a la portátil.

Ambos juegos estarán disponibles en mayo.





Internet online

Nuevo videojuego arcade de Spielberg.

Después del éxito de Sega con la recreativa «The Lost World», el propio Spielberg ha decidido entrar de lleno en el mundo de los videojuegos y ya está preparando su propio título. Como todo lo que hace este personaje, el asunto pormete ser "grande y muy caro". El juego se llamará «Raptor» y consistirá en un jeep en el que podrán ir montadas hasta cuatro personas y que irá colocado sobre una especie de cúpula en la que se incluirá una pantalla de 360 grados al estilo de los cines Imax. Los jugadores deberán disparar a los dinosaurios e intentar salvar el pellejo al mismo tiempo. El objetivo es hacer que los usuarios se sientan realmente en un Parque Jurásico plagado de dinosaurios asesinos. Todavía no hay una fecha concreta de lanzamiento.

Ya hay reparto para la película «Wing Commander»

Uno de los videojuegos más famosos de la historia reciente -aunque más en PC que en consolas- será finalmente trasladado a la pantalla grande. Como casi todo el mundo sabe, la serie «Wing Commander» es una especie de película interactiva para la que incluso se rodaron escenas con estrellas de Hollywood (entre ellas Mark Hamill, alias "Luke Skywalker"). Pues bien, el mismo productor del juego, Chris Roberts, será el encargado de dirigir este film, para el que ya se ha contratado ha Freddie Prince Jr ("Sé lo que hicistéis el último verano"), Matthew Lillard ("Scream") y Safron Burrows ("Círculo de amigos"). En la película también intervendrá Malcom Mcdowell, quien repetirá su papel de Almirante Tolwyn que ya representó en el juego.

Las novias son mejores que los coches.

Eso es lo que parecen pensar los japoneses ya que el videojuego «Sentimental Graffiti» perteneciente a un género que en Japón se conoce como "Girlfriend simulators" o "simuladores de novia", ha desplazado de la primera posición al mismísimo «Gran Turismo». «Sentimental Graffiti» es un título exclusivo para Saturn y actualmente representa a un tipo de juegos que llevan ya algún tiempo instalados en las listas de ventas japonesas, como es el caso de «Tokimeki Memorial».

Las noticias sobre la nueva máquina de Sega, crecen por momentos

EL PROYECTO KATANA, YA NO ES SECRETO

Hasta ahora nos habíamos resistido a hablar abiertamente acerca de este asunto, pero no por capricho. Todo lo que se había hablado hasta ahora no eran más que rumores y, rememorando pasadas experiencias similares (con Saturn, PlayStation y N64) hemos decidido sacar a la luz la información cuando ésta ha sido lanzada de manera oficial.

Sega América ha confirmado ya que habrá nueva consola. Y a continuación os adelantamos todo lo que hay de verdad sobre este asunto. De momento nos vamos a abstener de publicar datos técnicos, pues a pesar de que ya circulan por ahí, ninguno de ellos es oficial y, por lo tanto, aún no están confirmados. Lo que sí se sabe seguro es que...

...el proyecto se conoce como Katana, pero no parece que vaya a ser el nombre definitivo.

...el lanzamiento se producirá en Noviembre del 98 en Japón, en Abril del 99 en USA y en las navidades del 99 en Europa.

...el precio aproximado de la consola será de 200$ (unas 30.000 pesetas).

...será probablemente una máquina de 64 bits aunque el procesador correrá a 128 Mhz.

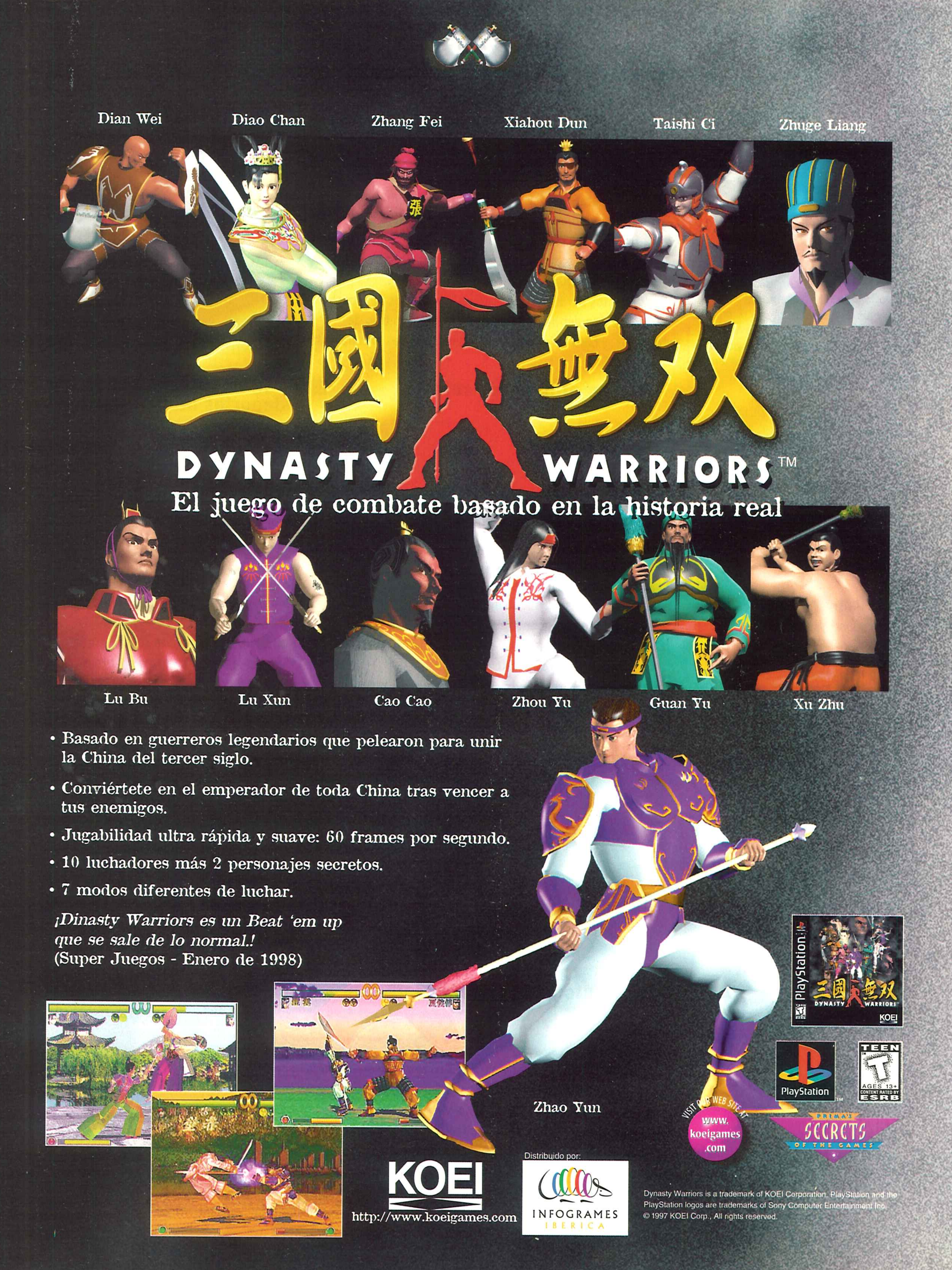
...el primer título será «Virtua Fighter 3». Le seguirán «Virtua Striker 2» y «Scud Race».

...una de las grandes ventajas de este soporte será su facilidad para acoger juegos de PC. Debido a su arquitectura, las conversiones podrán realizarse en menos de 3 meses.

...utilizará un CD-ROM especial de 1 Gigabyte. De este modo se podrá evitar la piratería.

...el Sonic Team ha duplicado recientemente su personal para empezar a realizar juegos originales para este soporte.

Cuando se produzca más información contrastada, seréis los primeros en saberlo.



Dian Wei
Diao Chan
Zhang Fei
Xiahou Dun
Taishi Ci
Zhuge Liang
三國無双
DYNASTY WARRIORS™
El juego de combate basado en la historia real
Lu Bu
Lu Xun
Cao Cao
Zhou Yu
Guan Yu
Xu Zhu
• Basado en guerreros legendarios que pelearon para unir la China del tercer siglo.
• Conviértete en el emperador de toda China tras vencer a tus enemigos.
• Jugabilidad ultra rápida y suave: 60 frames por segundo.
• 10 luchadores más 2 personajes secretos.
• 7 modos diferentes de luchar.
¡Dinasty Warriors es un Beat 'em up que se sale de lo normal.!
(Super Juegos - Enero de 1998)
Zhao Yun
PlayStation
TEEN
AGES 13+
ESRB
VISIT OUR WEB SITE AT
www.koeigames.com
PRIMA'S SECRETS OF THE GAMES
KOEI
http://www.koeigames.com
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
Dynasty Warriors is a trademark of KOEI Corporation. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 KOEI Corp., All rights reserved.



¿Más exclusivas para Sony? *La exclusiva para consola del juego basado en Expediente X podría haber vuelto a manos de Sony según una reciente información aparecida en Next Generation On Line. Esto significaría que los carismáticos agentes Mulder y Scully pasearían su palmito resolviendo sucesos paranormales únicamente los circuitos de PlayStation. Eso sí, habrá que ver si el juego en consola resulta tan interesante como la serie, porque lo poco que se ha visto de la versión PC no es muy prometedor.*

¿Elegida la Lara cinematográfica? *Según la revista americana Show Biz Reporter será la actriz y modelo Liz Hurley la elegida para encarnar a Lara Croft en la adaptación cinematográfica de sus aventuras. Como muchos sabréis, la guapa Liz es la mujer del actor Hugh Grant y la imagen de la marca de cosméticos L'Oreal.*

Más conversiones para N64

Tras los sucesivos rumores anunciando y desmintiendo la posible aparición de «Tomb Raider» en N64, ahora se empieza a decir que Eidos estaría trabajando en un proyecto muy similar a las aventura de Lara pero con otro nombre y otro personaje como protagonistas, esquivando así las exclusividades firmadas con Sony. Por su parte, Virgin podría tener lista para después del verano una versión del genial juego de estrategia «Command & Conquers», esta vez 3D.

El misterio de «D2» *Como ya sabréis la segunda parte del famoso «D» de Warp iba a aparecer para M2, pero como también sabréis, el proyecto M2 ha sido cancelado. Sin embargo la gente de Warp no ha renunciado a «D2» y ha anunciado que: " «D2»correrá en... xxxxx". PlayStation no tiene cinco letras, ¿verdad? Pues haced juegos de palabras porque hasta el próximo Tokyo Game Show de marzo no se desvelará el misterio.*

«V-Rally» estará en N64

Parece totalmente confirmada una versión para Nintendo 64 del espectacular simulador de velocidad que Infogrames puso a la venta para PlayStation hace unos meses. Eso sí, aún no sabemos características técnicas ni fecha de salida.

La versión del exitoso juego de PC llegará en primavera a PlayStation

«World Rally Championship»

El campeón finlandés Makinen ha llegado a un acuerdo con la compañía Europress para patrocinar el primer juego de esta compañía para PlayStation: «World Rally Championship».

Aunque de momento el título se encuentra en plena fase de desarrollo, lo cierto es que ya presume de un gran realismo. Tanto es así, que el propio Makinen ha afirmando que *"lo único más real que el juego es la vida misma".*

«WRC» nos permitirá ponernos a los mandos de 9 coches diferentes, teniendo que competir sobre todo tipo de terrenos, y bajo las condiciones climatológicas más adversas.



Tras un prolongado retraso

Llega «Heart of Darkness»

Después de años de desarrollo, cambios de distribuidora y trabajos de rediseño, «Heart of Darkness» parece que por fin aparecerá en PlayStation. La compañía responsable del desembarco del juego será Infogrames que habla de junio como fecha de lanzamiento.

El juego, como muchos sabréis, será un plataformas con detalles aventureros que nos llevará a recorrer exóticos paisajes diseñados con aire pseudo-3D, que estará adornado con preciosas escenas cinemáticas y con un héroe magistralmente animado.



Eidos se une a la moda de los deportes de invierno

Más snowboard para PlayStation

Eidos quiere dejar claro que no sólo saben hacer fabulosos juegos de aventuras y que también son capaces de desarrollar un buen juego de deportes de invierno, como este «Chill», muy al estilo «Cool Boarders», pero con un contenido más realista y menos arcade que el genial título de Sony.

«Chill» contará con tres pistas de slalom gigante, un total de 20 tablas distintas y cuatro deportistas diferentes, lo que permitirá que podamos realizar todo tipo de combinaciones en nuestros vertiginosos descensos. Una gran noticia para los fans de la nieve.



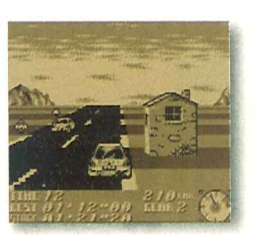
Este espectacular simulador nos ofrecerá la posibilidad de practicar nuestras habilidades esquiadoras recorriendo tres vertiginosas y detalladas pistas de slalom.

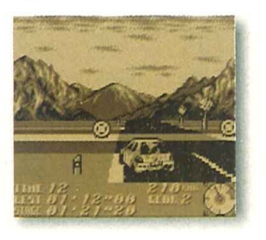
Infogrames acercará el rally a Game Boy

«V-Rally» de bolsillo

Infogrames quiere continuar el éxito rotundo de «V-Rally» poniendo en venta en el mes de mayo una versión... ¡para Game Boy! Las primeras imágenes del juego presentan un aspecto inmejorable y algunas de las características que nos ha ofrecido la compañía francesa parece confirmar esta impresión.

El juego correrá a 60 imágenes por segundo y los circuitos se modelarán en 3D en tiempo real. Habrá diez pistas diferentes, cada una representando a un rally en concreto, y competiremos contra diez coches de manera simultánea (aunque en pantalla sólo aparezcan dos). Parece ser que la jugabilidad volverá a ser la de un simulador, por lo que las cosas no se presentan nada fáciles para los osados competidores.

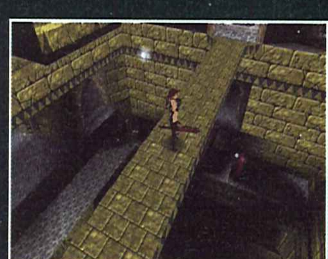




IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon























C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Centro Mail pone a la venta nuevos e interesantes periféricos

AMPLÍA Y MEJORA LAS POSIBILIDADES DE TU CONSOLA

Cables de extensión para Nintendo 64 y PlayStation

Para llegar aún más lejos

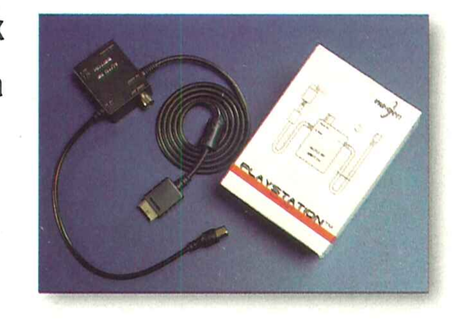
Pues sí, a los muchos periféricos que Centro Mail ofrece a sus clientes, se unen ahora estos dos cables, de dos metros de longitud cada uno, que te permitirán ampliar la distancia entre tu PlayStation y/o tu Nintendo 64, y cualquier mando de control de estas consolas.



Su precio es de 1.500 pesetas para PlayStation, y de 1.750 para Nintendo 64.

Unidad RF para PSX

Juega sin toma de euroconector



Si tus partidas dependían de que el único televisor con euroconector de tu casa estuviera libre, estás de enhorabuena. La compañía Nu*gen ha puesto a la venta este interesante periférico que te permitirá conectar tu consola al televisor a través de la toma RF, proporcionandote una imagen y un sonido de alta calidad. Su precio, 3.500 pesetas.

Shockwave para Nintendo 64

Tiembla y graba al mismo tiempo.



Este periférico está diseñado para funcionar en exclusiva con títulos de Nintendo 64, realizando al mismo tiempo las funciones de un Rumble Pak y de una tarjeta de memoria estandar de un mega.

De esta manera podrás disfrutar al mismo tiempo de las ventajas de ambos periféricos, por el módico precio de 6.900 pesetas.

Una matización. Aunque Shockwave puede salvar las partidas de todos los juegos de Nintendo 64, sólo funcionará como Rumble Pak con los títulos que sean compatibles con esta tecnología.

PlayStation 720 Slot Memory Card

Graba y graba sin cesar

Esta tarjeta de memoria de Datel es imprescindible para todos los jugones, ya que tiene la misma capacidad que 48 tarjetas de memoria tradicionales. Al estar dividida en 48 secciones -llamadas páginas- con capacidad para 15 bloques cada una, no sólo no te quedarás nunca sin espacio para salvar tus partidas, sino que además podrás agruparlas en páginas concretas junto a otros juegos de su mismo género, construyendo "páginas temáticas": lucha, deportes, rol...

De esa manera, podrás acceder a las partidas de un juego específico más rápidamente. Su precio es de 9.900 ptas.

«Bomberman» llegará a Game Boy

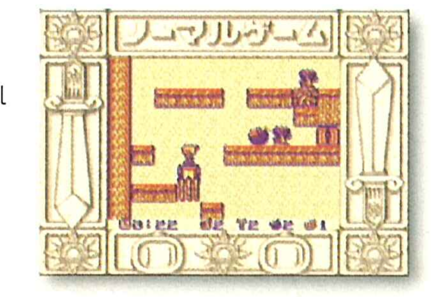
¡QUE EXPLOTE LA DIVERSIÓN!

Nintendo 64 no iba a ser la única consola que se iba a beneficiar de un juego nuevo de «Bomberman». Muy pronto, este entrañable hombrecillo será el protagonista de una aventura para Game Boy repleta de peligros, bombas y plataformas: «Bomberman Pocket».

En ella, nuestro objetivo será el de recuperar la espada de la luz, un artefacto mágico que ha sido robado por unos monstruos. Pero para poder hacerlo, nuestro diminuto héroe tendrá que encontrar cinco piedras mágicas. Obviamente, en el camino tendrá que enfrentarse a una miríada de enemigos y a los jefes finales de turno que se esconden en los 25 niveles de este cartucho.

El juego presentará un desarrollo muy sencillo, en el que cada fase estará repleta de objetos, plataformas y enemigos, y con un tiempo límite para realizarse.

El mes que viene, más.



Un nuevo título de lucha para PlayStation

«K1 THE ARENA FIGHTERS»

Los torneos K1 son competiciones que se celebraron por primera vez en 1994, en las que puede inscribirse cualquier practicante de Karate, Kung-Fu, Kickboxing o Kempo. Durante un año entero, estos luchadores celebran combates eliminatorios entre sí, hasta reducir su número a ocho. Cuando eso sucede,los finalistas acceden al Gran Premio -el torneo final- en el que el mejor de ellos se hace con el título de "El hombre más fuerte de mundo".



Pues bien, ya puedes disfrutar de toda la acción y la emoción de este certamen en tu PlayStation, que, al contar con la licencia oficial de sus organizadores, te permitirá controlar a los participantes reales en el último torneo. Imprescindible para los seguidores de Van Damme.



PRO·PINBALL
timeshock!
Por fin el pinball que PlayStation se merece
Si experimentaste la revolución de Pro Pinball The Web, considerado el mejor Pinball para Playstation realizado hasta la fecha, aún no has visto nada: Pro Pinball Timeshock! supera a su predecesor en rapidez, realismo, gráficos, sonido, niveles de dificultad, y por supuesto, diversión. Increíbles gráficos en 3D que hacen de Pro Pinball Timeshock! una auténtica máquina de Pinball, con más colores y animaciones que las mesas profesionales. ■ Vista completa de la mesa en 3D con la posibilidad de seguir la acción desde múltiples ángulos. ■ Cuatro niveles de dificultad: normal, principiante, torneo y competición. ■ Seis juegos en una única mesa: todos diferentes, con sus propias tácticas y estrategias, tan completos que nunca sucede la misma jugada dos veces. ■ Modifica las preferencias de la máquina a tu propio estilo de juego. ■ Increíbles efectos de sonido y más de 30 composiciones musicales renderizadas en Dolby Surround. ■
P.V.P.
7.995
A LA VENTA EN LAS MEJORES TIENDAS DE INFORMATICA.
BALL SAVE
SHOOT AGAIN
LANE CHANGER HOLD BUTTON FOR STATUS REPORT
timeshock!
PRO·PINBALL
DOLBY SURROUND
PlayStation
empire INTERACTIVE
dinamic multimedia
www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015



SONY

Además de los espectaculares juegos que preparan para PlayStation otras compañías, Sony ya tiene casi lista su propia línea de software,





con la cual piensa demostrarle al mundo que es capaz de realizar juegos tan buenos o mejores que cualquier otro equipo de programación.

sus grandes



En su catálogo tendrán cabida títulos tan impresionantes como «Gran Turismo», -el juego de coches que romperá todos los límites técnicos



estrellas

de la consola hasta ahora conocidos-, y programas tan originales e innovadores como «Kula World» o «Spice World», un juego que tendrá

para el 98.

como protagonistas nada menos que a las Spice Girls. Y es que... ¿quién si no la propia Sony puede explotar al máximo las posibilidades de PlayStation?







Llega la tercera generación de juegos para PlayStation

Gran Turismo



Ya nos lo advirtió Juan Montes, -director de desarrollo de Sony Europa- y los propios programadores del juego nos lo confirmaron en nuestra visita a Londres: «Gran Turismo» será el título que llevará más lejos los límites de la consola, explotando aproximadamente el 75% de la capacidad total de la máquina. Ningún juego ha llegado a tanto hasta el momento.

Como os podéis imaginar, este dato se va a traducir en una impresionante demostración técnica que os dejará boquiabiertos tras sólo el primer vistazo.

Pero el apartado técnico no será lo único asombroso de este juego. Sony ha decidido culminar un juego total, perfecto, y por ello nos encontraremos con la friolera de más de 300 modelos de coches diferentes. Así, como suena. Marcas tan conocidas como Subaru, Honda, Chrysler, Toyota, Aston Martin, Chevrolet y casi cualquier otra marca que podáis imaginaros estarán presentes en este simulador. Y lo más sorprendente de todo es que se está consiguiendo plasmar el estilo de conducción de cada modelo con una fidelidad increíble, consiguiendo que las sensaciones al manejar uno de estos coches sean tan reales como alucinantes.

A todo esto habrá que añadirle un completo repertorio de modos de juego, que incluirá hasta 10 campeonatos diferentes, un exhaustivo catálogo de configuraciones de carrera y mecánicas y hasta curiosidades como la de poder llevar el coche a lavar tras cada carrera.

Estamos sin duda ante el juego que liderará la tercera generación de juegos para PlayStation. La evolución ha sido asombrosa desde los tiempos del primer «Ridge Racer», representante de la primera generación, continuando por el magnífico «Porsche Challenge», buque insignia de la segunda, y acabando, de momento, con este asombroso «Gran Turismo».

Si a PlayStation todavía le queda un 25% por explotar... ¿qué nos depararán las próximas generaciones de juegos?

En la presentación de sus próximos lanzamientos que Sony efectuó en Londres, pudimos comprobar la imponente calidad que lucirá «Gran Turismo». Además, el juego incluirá ¡¡más de 300 modelos de coches reales a elegir!! Una auténtica pasada.

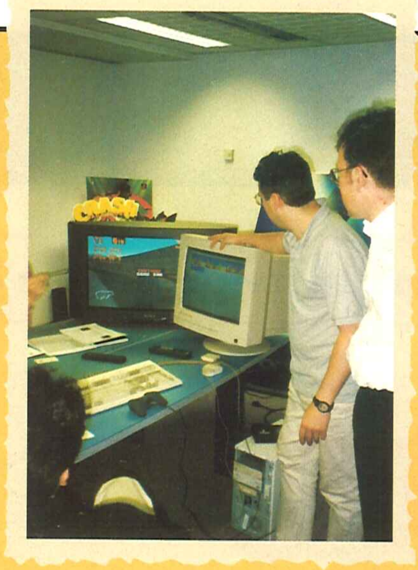
"The PlayStation Performance Analyzer": la herramienta que ha hecho posible «Gran Turismo».

El salto hasta la tercera generación de juegos para PlayStation no hubiera sido posible sin esta revolucionaria herramienta de programación llamada "Analizador del Comportamiento de PlayStation, que no sólo mejora las capacidades de todas las herramientas habituales de PlayStation, sino que además muestra con sorprendente precisión en qué medida se están aprovechando las posibilidades de la máquina. De este modo, los desarrolladores pueden comprobar mientras programan si pueden sacarle más partido a los gráficos, al sonido o la generación de polígonos.

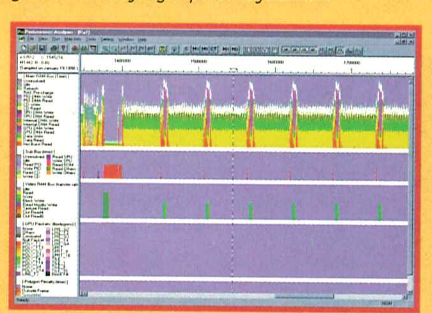
Está herramienta va instalada en un PC de gran potencia y está apoyada por tres tarjetas de gran capacidad.

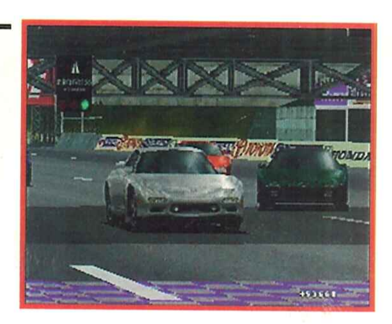
PlayStation es un complejo hardware que utiliza un número de procesadores operando en paralelo. La clave para conseguir mejores juegos es utilizar todos estos procesadores al máximo. Con este "Performance Analyzer", los programadores pueden aprender a utilizar al máximo las posibilidades de PlayStation.

La idea es que a partir de ahora todos los desarrolladores utilicen esta nueva herramienta. De ahí que se esté hablando de la tercera generación de juegos para PlayStation. Su primer representante será «Gran Turismo».



Los programadores de Sony Computer Entertainment nos hicieron una demostración de la capacidad de este aparato que ayuda a aprovechar al máximo las posibilidades de PlayStation. Con él se inaugura la tercera generación de juegos para PlayStation.









Las repeticiones de las carreras ofrecerán unas imágenes que costará creer que pertenezcan a un juego. Impresionante.

Hablan los programadores de «Gran Turismo».

"Actualmente es imposible sac



Estos son algunos de los programadores de «Gran Turismo». El primero de la derecha es Kazanori Yamauchi, productor del juego y auténtico artífice de la enorme calidad que ofrece este juego.

«Gran Turismo» ha sido realizado por un equipo de desarrollo de Sony Japón cuyos miembros ya habían trabajado juntos con anterioridad: Kazunari Yamauchi, productor del juego, ya contó con estos colaboradores para realizar las dos entregas de «Motor Toon». Yamauchi es un auténtico fan de los coches y la idea de realizar un simulador tan realista llegó a su mente hace cinco años. Reconoce que se ha inspirado en juegos como «F-1», «World Rally Championship» y «Le Mans 24 Hours» para realizar este juego.

La primera pregunta es inevitable. ¿Es verdad que estamos ante el juego que más va a aprovechar el hardware de PlayStation?

Efectivamente, con «Gran Turismo» hemos conseguido llevar a PlayStation hasta donde antes nunca había llegado. Creo que actualmente es imposible sacarle más partido a la máquina.

¿Cuál es el porcentaje aproximado que utiliza este juego?

Creo que hemos aprovechado entre el 75 y el 80% de la capacidad total de la máquina.

¿Cuánto tiempo habéis trabajado en este proyecto?

Más o menos tres años.

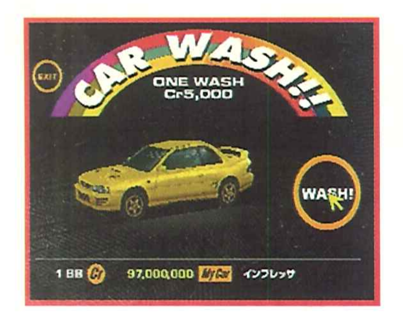
Parece mucho tiempo, ¿es más que el utilizado en cualquier otro juego en el que hayáis trabajado antes?

En términos generales no es mucho más, tal vez un poco más, pero hay que tener en cuenta que esta vez ha participado mucha más gente, y los conocimientos que tenemos sobre la máquina ahora son mucho mayores.

¿Es verdad que habéis tenido que conducir un montón de coches para poder realizar el juego?

Sí, es cierto. Durante los últimos dos años hemos estado probando un motón de modelos con el fin de plasmar lo más fielmente posible las características de cada uno. La verdad es que nos lo hemos pasado en grande.

¿Cuál ha sido el aspecto que más





El juego contará con un repertorio de opciones y modos de juego casi ilimitado. Se podrán realizar todo tipo de ajustes mecánicos, cambiar el color de los coches, comprobar todas sus prestaciones e incluso llevarlo a lavar después de una carrera. ¿Alguien da más?

Mejor en Europa que en Japón.

Aunque parezca extraño, desde Sony Europa se afirma que la versión europea de «Gran Turismo» presentará algunos cambios que mejorarán sus prestaciones con respecto a la versión japonesa (ya en la calle). Se habla de más perspectivas, una banda sonora propia que incluirá melodías de grupos conocidos en Europa, pequeñas mejoras en la jugabilidad y, por supuesto, la traducción de todos los textos al inglés, francés, alemán y castellano. Si el juego ya resulta increíble en su estado actual, habrá que ver cómo queda tras pasar por el departamento de desarrollo de Sony Europa.

La versión japonesa del juego cuenta con dos vistas a elegir, una exterior y otra interior. La versión europea tendrá más.



«Gran Turismo» tiene todas las papeletas para convertirse en el juego de coches total, un espectacular simulador que sorprenderá por su calidad técnica y su increíble repertorio de opciones.

arle más partido a PlayStation”

dificultades os ha creado a la hora de programar?

No se puede hablar de un solo elemento, ya que como trabajamos por departamentos, cada uno de ellos se ha encontrado con su correspondiente dificultad. Yo señalaría tres en términos generales, el "engine" del juego (la aceleración de polígonos, el motor del juego), la simulación de cada modelo de coche, (teniendo en cuenta que hay más de 300 modelos) y la creación de los entornos. Sin duda han sido los tres grandes obstáculos a salvar.

¿Qué pensáis que va a ofrecer este juego que otros grandes juegos de coches no hayan ofrecido ya?

Cuando empiezas a jugar y conduces cualquiera de los coches te da cuenta de que la sensación es muy real, y la conducción se convierte en una experiencia que no se ha visto nunca anteriormente.

¿El hecho de que hayáis conseguido unos gráficos tan asombrosos, significa que la jugabilidad ha sufrido las consecuencias?

En absoluto, a nosotros nos preocupan tanto los aspectos técnicos como la jugabilidad. Por eso hay un departamento especialmente dedicado a cada cosa.

¿Qué nos puedes decir sobre una opción para dos jugadores mediante Link Cable?

Nos habría gustado incluirla, pero finalmente no lo hemos hecho. Para usar esa opción son necesarios dos TV, dos consolas y dos juegos. Creo que no hay un mercado muy amplio de estas características. De todos modos estoy convencido de que el modo de dos jugadores a pantalla partida satisfará plenamente en este sentido a cualquier jugado. Además, podemos asegurar que la calidad gráfica en este modo será idéntica al modo para un sólo jugador.

Estamos hablando de un juego que ofrece una conducción muy real, una simulación pura. ¿Crees que «Gran Turismo» está orientado hacia un público adulto?

No necesariamente. Es verdad que hemos hecho el tipo de juego al que nosotros nos gustaría jugar y, en fin, es posible que nuestro gusto coincida con el de los jugadores de más edad, pero eso no significa nada. Se trata de un simulador que puede gustar a cualquiera, aunque sí es cierto que gustará más a los jugadores que no sean unos bebés...

Este mismo equipo de programación fue el responsable de las dos entregas de «Motor Toon». Ahora han cambiado radicalmente el estilo de aquel juego para ofrecer un simulador totalmente real y de una calidad increíble.



Kula World

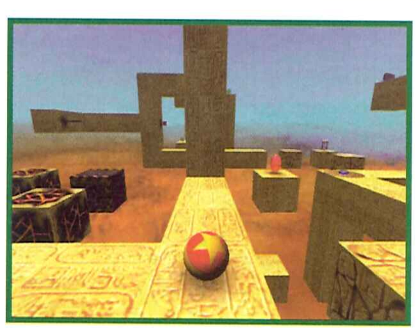
Es un puzzle, pero no tiene nada que ver con cualquier otro que hayáis visto hasta ahora. «Kula World» será una demostración de cómo las 3D pueden ponerse al servicio de la diversión y la jugabilidad.

El grupo sueco Game Design Sweden se está encargando de realizar este proyecto del que sólo recordamos un antecedente similar en esta consola, otra curiosa propuesta en forma de puzzle que apareció casi al mismo tiempo que PlayStation en Japón bajo el nombre de «Tama». Aquel también era un juego en 3D y había una bolita que mover, aunque lógicamente el resultado gráfico se encontraba a años luz de lo que ahora nos ofrecerá este «Kula World».

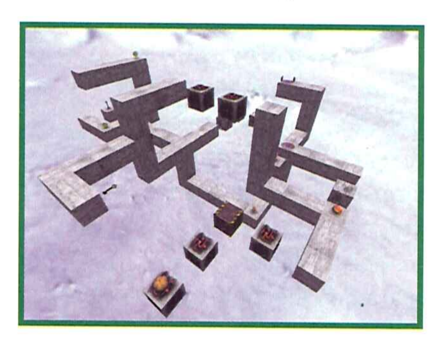
El sistema de juego será, en principio, sencillo. El jugador deberá mover una pelota de playa a través de unas espectaculares plataformas tridimensionales suspendidas en el aire con el objetivo de encontrar la llave que le permita llegar hasta el siguiente nivel antes de que se agote el tiempo disponible para ello. Por supuesto, estás plataformas se encuentran repletas de dificultades y sorpresas: bloques que se derrumban, pinchos, trampolines, cápsulas mareantes, relojes que aceleran la cadencia de los segundos y, especialmente, las infinitas variantes que ofrece el uso totalmente real de las tres dimensiones. Ni qué decir tiene que los niveles se irán complicando de manera asombrosa hasta convertirse en complejos problemas geométricos casi para genios.

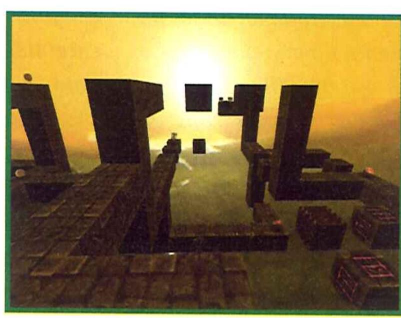
«KUla World» será un juego que combinará hábilmente la jugabilidad más salvaje con una sorprendente demostración gráfica.

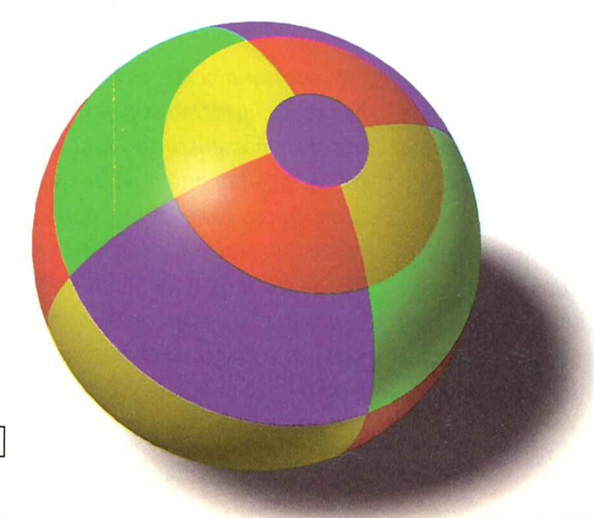


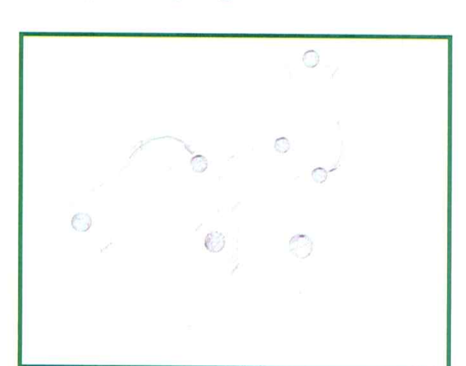


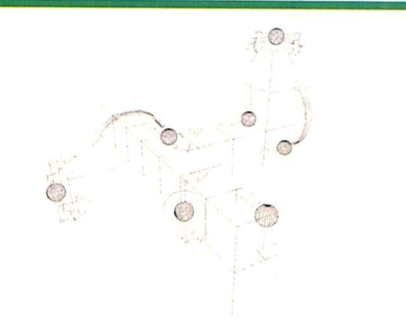
El juego consistirá "simplemente" en hacer rebotar esta pelota por complicadas -cada vez más-, figuras tridimensionales. ¿Fácil? Veremos.

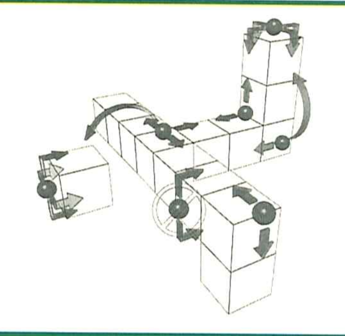


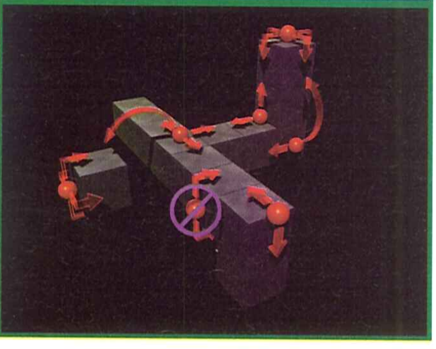












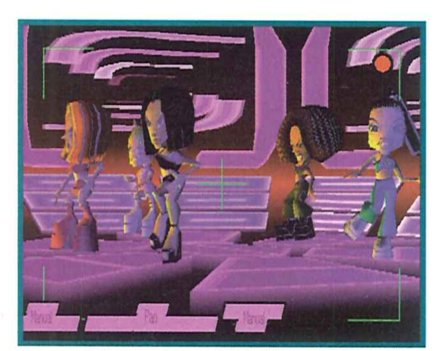
Aquí podéis ver una explicativa demostración de cómo se están creando los escenarios que se incluirán en cada nivel de este atractivo «Kula World». El juego ofrecerá un amplio catálogo de curiosas formas tridimensionales.

Ritmo picante para PlayStation.

Spice World

Sony lleva tiempo intentando que las chicas entren de lleno en el mundillo de los videojuegos. Y qué mejor para ello que un juego protagonizado por las mismísimas Spice Girls.







Aunque quien mejor recibirá este título será seguramente el público juvenil femenino, la gran base de datos que ofrecerá y su innovador sistema de juego convertirán a este CD en un producto muy interesante para cualquier fan del popular grupo Spice Girls.

Este curioso y original título que está ultimando Sony presentará una oferta muy especial: permitirá a los usuarios -o usuarias- disfrutar de los últimos vídeos musicales del grupo Spice Girls, así como ver sus últimas entrevistas, declaraciones e imágenes inéditas, (todo esto subtitulado al castellano) por supuesto.

Pero, aparte de este enorme archivo, el juego en sí permitirá crear coreografías, confeccionar remix con los temas originales y realizar otras experiencias interactivas que todavía están por definir. Una apuesta tan arriesgada como original en la que Sony confía ciegamente.





Los jugadores podrán crear sus propias coreografías utilizando estas divertidas caricaturas de las chicas de Spice Girls, así como hacer sus propias versiones mix con las canciones del grupo.



DEAD OR ALIVE

FORMATO: PLAYSTATION
COMPAÑIA: TECMO

PlayStation: reino de los grandes juegos de lucha.





Si el mes pasado os presentamos el esperadísimo «Tekken 3», ahora le toca el turno a este título de Tecmo que tiene su origen en un arcade para Model 2 y que promete hacerle sombra al juego de Namco. La lucha está servida.

La historia de este juego resulta un tanto curiosa. Hace más de un año, Sega decidió traspasar algunas licencias a determinadas compañías para que realizaran juegos para su Model 2, la placa para recreativas más potente de aquella época. La compañía japonesa Tecmo fue una de las elegidas, y realizó un interesante juego de lucha llamado «Dead or Alive» que, a pesar de poseer una calidad nada despreciable, pasó sin pena ni gloria por los salones de todo el mundo. Tal vez fue una cuestión de marketing o tal vez entonces la competencia en este género era demasiado dura, pero el hecho es que el juego pronto pasó al olvido.

Ahora Tecmo busca resarcirse en los soportes domésticos y a la rápida conversión que se hizo para Saturn de este título, se le unirá en breve el juego para PlayStation, el cual está levantando una enorme expectación en Japón y está siendo considerado como el gran rival de «Tekken 3» para este año. Ambos saldrán al mismo tiempo, durante este mes de Marzo.

Esta entrega de PlayStation recogerá las mejores características del juego de Saturn y, además, incluirá nuevos elementos para convertirse en un juego muy diferente al original.

Como podéis apreciar en estas pantallas, la calidad gráfica promete ser espectacular. No sólo ofrecerá un alto grado de definición en el diseño de los personajes, cuyas formas estarán perfectamente redondeadas, sino que contará además con todos los elementos de los mejores juegos de lucha como el famoso "Escape Move" mediante el cual los luchadores podrán desplazarse en todas direcciones. Además, las animaciones serán sorprendentemente fluidas gracias a la utilización de las más innovadoras técnicas de "Motion Capture".

Pero uno de los grandes alicientes de este título será, sin duda, su compatiblidad con el "Dual Shock Stick" de PlayStation. Al igual que sucedió con «Tobal 2», la utilización de este joystick analógico permitirá aportar una jugabilidad diferente, donde los movimientos y combos podrán ser ejecutados con gran facilidad.

Por otro lado, esta entrega mantendrá alguno de los elementos que más llamaron la atención en la versión arcade, como es la denominada "Danger Zone", una parte del escenario que provocará explosiones si se camina sobre ella.

Desde luego sobran argumentos para pensar que Namco debería preocuparse de completar una excelente tercera entrega de su «Tekken», pues podría complicársele su supremacía en el género de la lucha con este prometedor título de Tecmo.





La versión para Saturn de este título ya ha sido realizada, pero al parecer su lanzamiento quedará restringido al mercado japonés.



El juego incluirá un nuevo elemento llamado "Hold System" mediante el cual se podrán efectuar sorprendentes llaves en el aire.

OTAKUS "DEAD OR ALIVE"

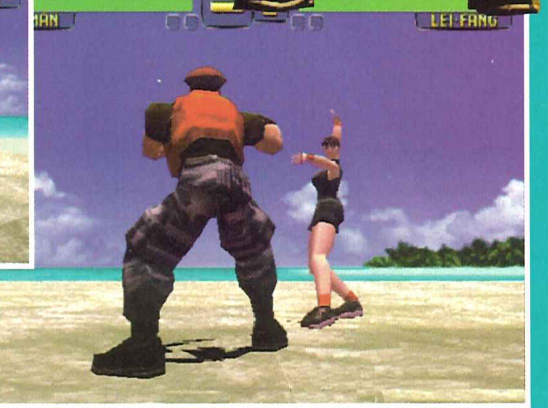
Ya hay fiebre por el juego en Japón.











Otro de los elementos incluidos en este juego será el "Escape Move", que permitirá que los jugadores puedan moverse en cualquier dirección.

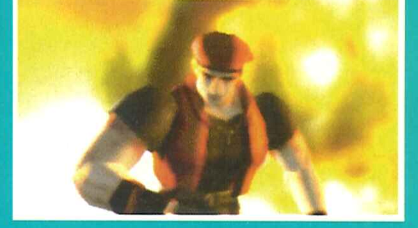
Cualquiera diría que les ha faltado tiempo a los japoneses. A pesar de no ser una de las grandes sagas de lucha del momento -a saber, «Tekken» o «Virtua Fighter»- los aficionados nipones ya están celebrando fiestas con el juego de Tecmo como motivo. Aquí podéis ver a algunas chicas disfrazadas como los personajes femeninos de «Dead or Alive» y a la ganadora del evento contarle a la presentadora cuánto va a disfrutar cuando tenga el juego en su PlayStation. La verdad es que el hecho de que un juego cause tanta sensación es muy buena señal.

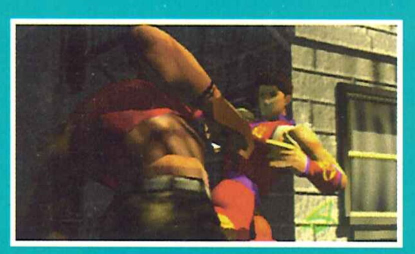
INTRO DE DEAD OR ALIVE:: ESPECTACULO PURO

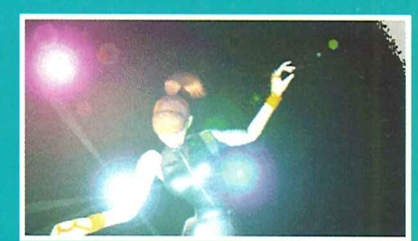
Tecmo también cuida las imágenes cinemáticas.

No sólo el propio juego presentará un aspecto atractivo. Tecmo está cuidando hasta el último detalle, y está completando una de esas "intros" que dejan al personal con la boca abierta.En ella podremos ver a los luchadores haciendo gala de sus habilidades y mostrándonos brevemente su procedencia y sus características de lucha. Quizás el buen trabajo gráfico que realizó Tecmo en su día para la versión para Model 2 -y que entonces no fue suficientemente reconocido- dé sus frutos en esta nueva versión para PlayStation.



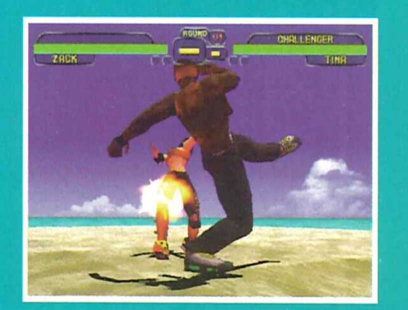








La versión para PlayStation incluirá decorados inspirados en otros mitos de la lucha como «Tekken», de donde se han extraído el escenario nocturno y el de la ciudad China, o «Virtua Fighter 3», a quien se le ha 'homenajeado" la Isla del Pacífico.



El juego también recuperará un elemento del arcade llamado "Danger Zone". Cualquier luchador que entre dentro de una determinada zona situada alrededor del ring sufrirá daños considerables.

Todos los movimientos de los luchadores están siendo realizados mediante modernas técnicas de "Motion Capture"

LAS PROXIMAS JOYAS PARA N64

A lo largo de este año 98 se producirán algunos lanzamientos espectaculares para la 64 bits de Nintendo. Estos son tres de los más inminentes y, a su vez, los más esperados por los usuarios japoneses.

LEGEND OF ZELDA

Ya os hemos hablado en numerosas ocasiones sobre este mítico juego. Pero ahora, con su lanzamiento previsto para el mes de Abril-si no hay ningún retraso- la expectación en Japón es impresionante: todos hablan de él como el que será el mejor juego para N64 y uno de los mejores de la historia de los videojuegos.

Como ya os dijimos, finalmente el juego aparecerá en cartucho y no para 64DD como se habló en principio, recogerá ciertas influencias de «Mario», aunque con un mayor grado de complejidad, y contendrá nada menos que ¡¡¡256 megas de memoria!!!

Está previsto que llegue a nuestro país en otoño, y la versión para 64DD saldrá en Japón en el 99. A esperar tocan.







Ya se van conociendo algunos detalles del juego: que veremos a un Link con distintas edades, que podrá montar a caballo, que luchará con varios tipos de armas, que buceará, que el seguimiento de la cámara será totalmente cinematográfico... ¡y que va a estar traducido al castellano!

BOMBERMAN HERO: QUEEN MILLAN'S RESCUE

Después de lanzar el primer «Bomberman» en N64, Hudson ha decidido rizar el rizo con una nueva entrega que se asemejará más a el estilo de «Mario 64» que al sistema de juego original de esta serie.

Ahora los personajes podrán desplazarse a lo largo de extensos mapeados en 3D, utilizarán diversos artilugios y podrán realizar todo tipo de movimientos. Será una aventura que alternará las fases de exploración con los auténticos niveles de "explosiones estratégicas" típicas de esta serie. En determinados momentos se podrá elegir entre diferentes itinerarios que podrán cambiar el curso de los acontecimientos. En Japón estará disponible en primavera.







1080 DEGREE SNOWBOARDING

Coincidiendo prácticamente con los Juegos Olímpicos de Invierno que acaban de celebrarse en Nagano durante el pasado mes de Febrero, Nintendo ha lanzado por tierras niponas este atractivo juego de snowboard cuyos responsables son nada menos que el equipo que realizó «Wave Race».

El juego está repleto de opciones y posibilidades, ofrece una excelente realización técnica y, teniendo en cuenta que Japón representa el 45% del mercado mundial en cuanto a ventas de tablas de snowboard se refiere, el éxito parece asegurado.

Otro título similar para esta consola, «Snowboard Kids» («Snobow Kids» para los japoneses), ya ha obtenido también un considerable éxito.







CON LAS CLAVES, PISTAS DE TUS JUEGOS FAVORITOS

...os tus problemas!!







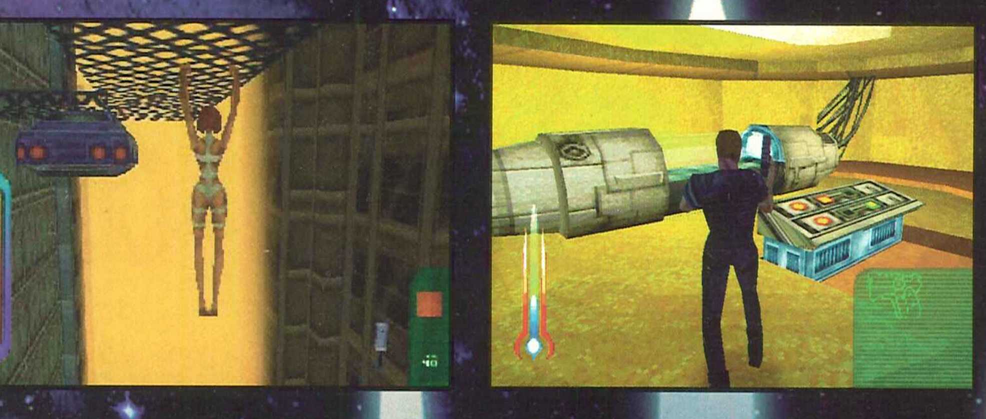


Ya a la venta por sólo 795 ptas.

Si no encuentras esta revista en tu punto de venta habitual, llámanos al tlf: (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío). Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE







PlayStation ya está en busca de "El Quinto Elemento"

El grupo de programación francés Kalisto, -autores del interesante «Nightmare Creatures»- está a punto de completar uno de los grandes juegos para el 98, una aventura basada en uno de los mayores éxitos de taquilla del pasado año: «El Quinto Elemento». Hace unos días, miembros de esta compañía vinieron a presentarnos su juego a nuestra redacción y pudimos ver las primera imágenes de un título que puede alcanzar el mismo éxito en las consolas que en el cine.

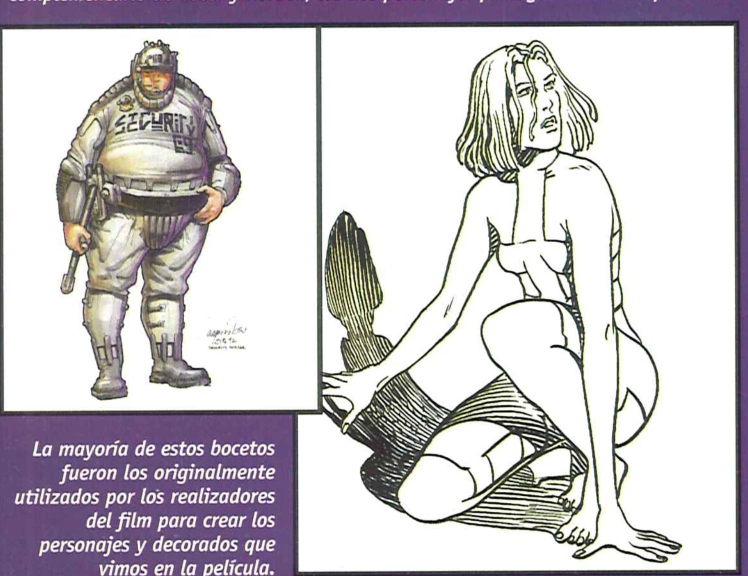
Kalisto admite que, en muchas ocasiones, las licencias de grandes películas son aprovechadas para realizar juegos de calidad discreta. Por eso se han propuesto superar incluso el éxito y la calidad de la película en la que han basado su juego, El Quinto Elemento.

Este sello francés lleva más de un año trabajando en colaboración con Gaumont, productora del film, y con el propio Luc Besson, director de la película y una de las personas más importantes de la cultura de nuestro país vecino.

Su idea es completar una aventura trepidante, en la que el jugador tenga que realizar multitud de tareas, enfrentarse a todo tipo de enemigos y aún le quede tiempo de disfrutar con el fantástico universo que los chicos de Kalisto están creando basándose en los bocetos y diseños de producción de la película.

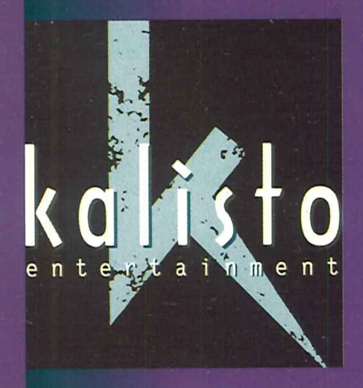
A falta de un par de meses para su lanzamiento, el juego está creando muchas expectativas. Sin ir más lejos, el propio Juan Montes, Vicepresidente de Sony Europa, nos confesó hace unas semanas que está realmente ilusionado con este proyecto. Y no es para menos, porque, por lo que hemos podido ver, se está realizando un trabajo impresionante, con una perfecta combinación de tecnología y talento. Todo hace pensar que será un enorme éxito.

«El Quinto Elemento» será un juego de acción/exploración en 3D que se desarrollará en el mundo creado por el director Luc Besson y que nos permitirá el control complementario de Leelo y Korben, los dos personajes protagonistas de la película.



La mayoría de estos bocetos fueron los originalmente utilizados por los realizadores del film para crear los personajes y decorados que vimos en la película.

¿Qué es Kalisto?

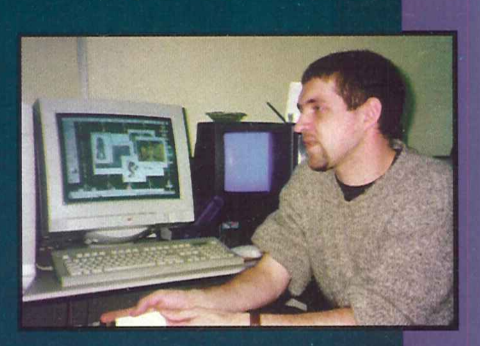


Kalisto es un grupo de programación francés que se formó a principios de los 90, con el nombre inicial de Atreid Concept, y que empezó convirtiendo algunos títulos para Mac.
En 1992 adoptan definitivamente el nombre de Kalisto y empiezan a programar sus propios juegos: «Pac in Time», «Warriors» y «Al Unser Jr. Arcade Racing». Después vendrían «Dark Earth» y «Ultimate Race» para Windows 95 y, por fin, «Nightmare Creatures» su primer juego para PlayStation.

El asunto funcionó tan bien que ahora se enfrentan a su proyecto más ambicioso, «El Quinto Elemento»

El Director de Producto de Kalisto, William Malabry, es un talentoso programador que asegura que sus juegos preferidos, sin contar los realizados por él, lógicamente, son «Tetris», «Pong» y... «Strip Poker Pro» . Un clásico... sin complejos.

Nos habla William Malabry, Product Manager de Kalisto y productor del juego.



William Malabry, Director de Producto de Kalisto, nos habló largo y tendido de su próximo lanzamiento.

¿Cuándo decidisteis hacer un juego basado en la película "El Quinto Elemento"? ¿Por qué este film y no otro?

Nosotros sabíamos que Gaumont trabajaba en un mastodóntico proyecto de una película de ciencia ficción en el que estaban implicados grandes diseñadores gráficos como Mezieres o Moebius y gente de tanto talento como el modisto Jean Paul Gaultier para el vestuario. Y que iba a ser dirigida por Luc Besson. Para nosotros esto significaba un equipo ganador que tenía la capacidad de crear uno de los más originales universos dentro de la ciencia ficción.

Cuando Gaumont Multimedia se puso en contacto con nosotros hace un año, ellos ya tenían en mente utilizar todo el material y los diseños artísticos de la película para crear un video juego. Nosotros les mostramos nuestras herramientas, la tecnología y los juegos que habíamos hecho y decidimos trabajar juntos.

No tuvo nada que ver le hecho de que ambas compañías seamos francesas -de hecho ellos visitaron a programadores de todo el mundo- sino porque nos dimos cuenta de que compartíamos el mismo espíritu.

¿Estuvisteis presentes durante la realización de la película?

¡No, habríamos sido un estorbo! El equipo estaba demasiado ocupado. En realidad, empezamos a programar a principios del 97, cuando la película estaba ya a punto de terminarse. Fue más útil para nosotros trabajar directamente con los materiales de la película que estar presentes en el estudio.

¿De qué forma está colaborando Luc Besson en el juego?

A pesar de que está muy ocupado con su próxima película, Luc está colaborando activamente en el juego. Por ejemplo, él fue quien aprobó el guión del juego y nos dio su opinión sobre las cosas que había que incluir de manera que se respetara el universo de la película. También insistió en que Leelo no utilizara ningún tipo de arma.

¿Qué más gente del film está colaborando en el juego?

Lo más importante son los miles de bocetos y dibujos que fueron hechos para la película. Gracias a ellos hemos podido diseñar unos escenarios idénticos a los del film. También hemos ampliado algunos decorados que en la película tan sólo aparecían unos segundos, como las alcantarillas de New York. En el juego, por ejemplo, se podrá ver el departamento de policía tal y como fue diseñado originalmente.

Otra persona que ha colaborado muy activamente ha sido Eric Serra, el compositor de la banda sonora de la película.

¿Seguirá el juego el mismo argumento de la película? ¿Veremos los mismos personajes, armas,etc..?

Sí, el juego seguirá fielmente el argumento de la película. ►



William Malabry y Laetitia Jauze posaron así de sonrientes con nuestro último número de Hobby Consolas.

➤ *Korben y Leelo se enfrentarán a las fuerzas del mal en busca del Quinto Elemento. De todos modos, para asegurar una experiencia interactiva interesante hemos aumentado algunas partes de la película y eliminado otras que carecían de interés.*

Además, en el juego se podrá ver a personajes idénticos a los actores Milla Jovovich (Leelo), Gary Oldman (Zorg), Chris Tucker (Ruby) o Iam Holm (Cornelius). Incluir a Bruce Willis habría sido, digamos... un poquito más caro. Por eso decidimos que no merecía la pena, no era totalmente necesario que apareciera el rostro de Bruce Willis para ofrecer un gran juego. Como te decía antes, el resto de las cosas, armas, decorados, etc... sí estarán presentes.

¿Cómo definirías tu juego?

«El Quinto Elemento» es un juego de acción/exploración en 3D que se desarrolla dentro del universo del film de Luc Besson. La originalidad del juego se basa en sus dos personajes complementarios, (que no intercambiables). Puede ser definido como un "beat´em up" debido al estilo de lucha y los movimientos de Leelo, pero también como un "shoot´em up" porque Korben cuenta con todo un arsenal a su disposición. Pero también hay muchos niveles de exploración.

Hay que hacer gala de un buen número de habilidades, como el sentido de la orientación, la habilidad para la lucha, destreza y también astucia e inteligencia.

¿Cuáles crees que serán los rivales de vuestro juego?

Al principio todo el mundo le comparaba con «Tomb Raider 2», y nosotros estábamos encantados de que nos comparasen con el éxito del año. De todos modos, «El Quinto Elemento» requiere unas habilidades totalmente diferentes y está más orientado hacia la acción. Se trata de un juego de acción/exploración, y «Tomb Raider» es más un juego de aventura/acción. Además, en nuestro juego los combates serán mucho más complejos debido a la alta Inteligencia Artificial de los enemigos.

¿Estáis utilizando alguna técnica que no hubierais usado con anterioridad?

El motor es el mismo que el de «Nightmare Creatures», pero mejorado. La gama de colores ha sido muy mejorada con respecto a «Nightmare Creatures». Y lo mismo se puede decir del sistema de lucha y de cámaras.

¿Cuál está siendo el aspecto más difícil a la hora de programar?

Todo lo relacionado con las cámaras. La Inteligencia Artificial de los enemigos también es una parte difícil.

Juan Montes nos dijo que Sony tenía grandes esperanzas en este proyecto. ¿Por qué crees que este juego será un gran éxito?

Eso tenéis que decirlo vosotros... Al igual que Juan Montes nosotros también hemos puesto grandes esperanzas en este proyecto. Diría que la gran originalidad del juego reside en los personajes complementarios, en la reconstrucción de un universo visualmente muy atractivo y, por supuesto, en la jugabilidad que proporciona disponer de dos personajes con sus características particulares. Los enemigos son muy listos y harán todo lo que puedan para detenerte.

Otra gran ventaja es la licencia de la película, que llamará la atención del público.

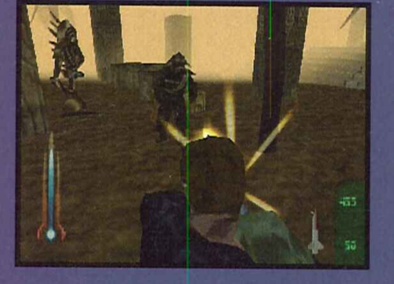




Luc Besson, el director de la película, ha colaborado con Kalisto en la realización del juego, aprobando el argumento y haciendo sugerencias para recrear mejor el universo de "El Quinto Elemento".



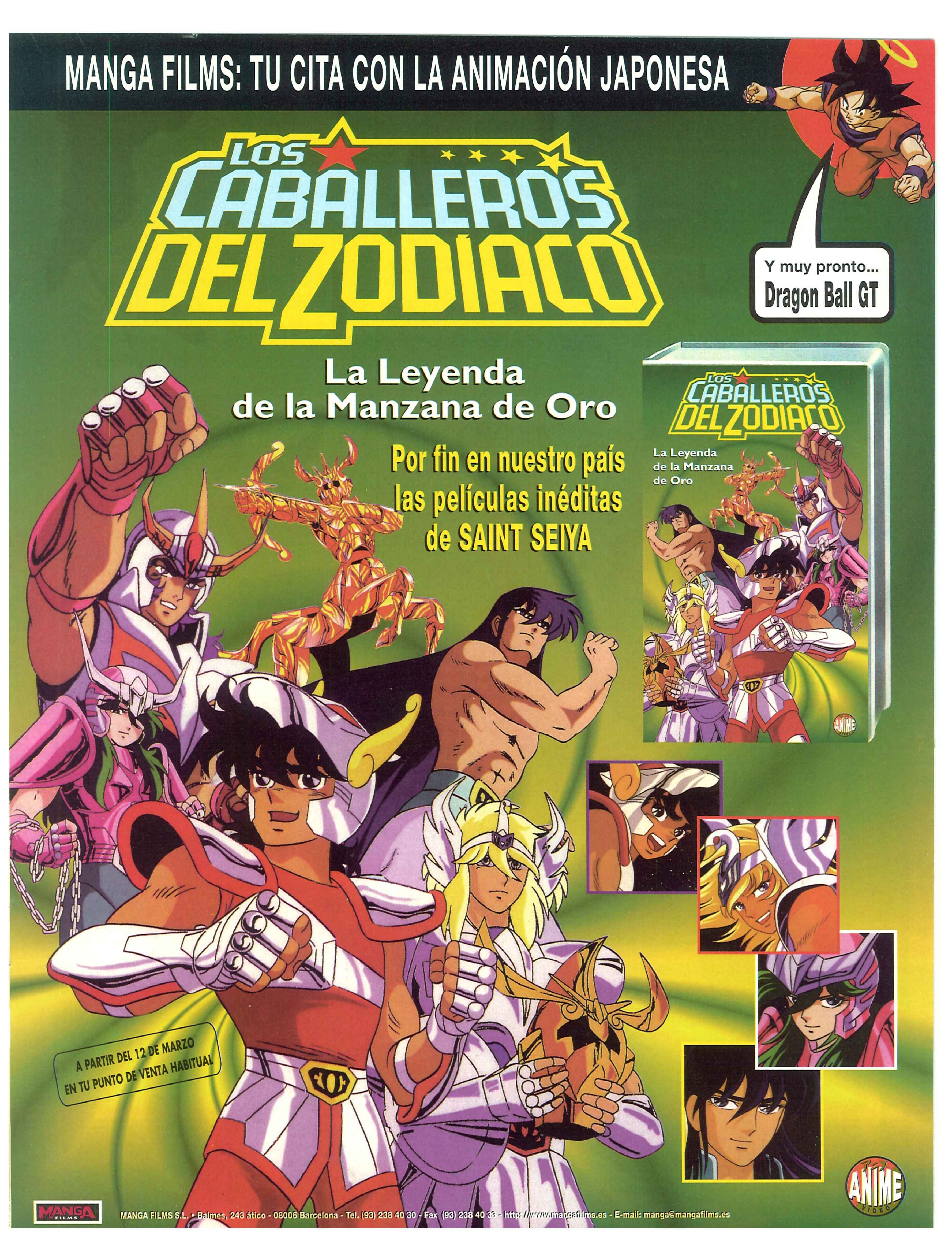
Otra pequeña muestra de los dibujos que Kalisto está utilizando para reproducir la misma atmósfera que disfrutamos en este espectacular film de ciencia-ficción.

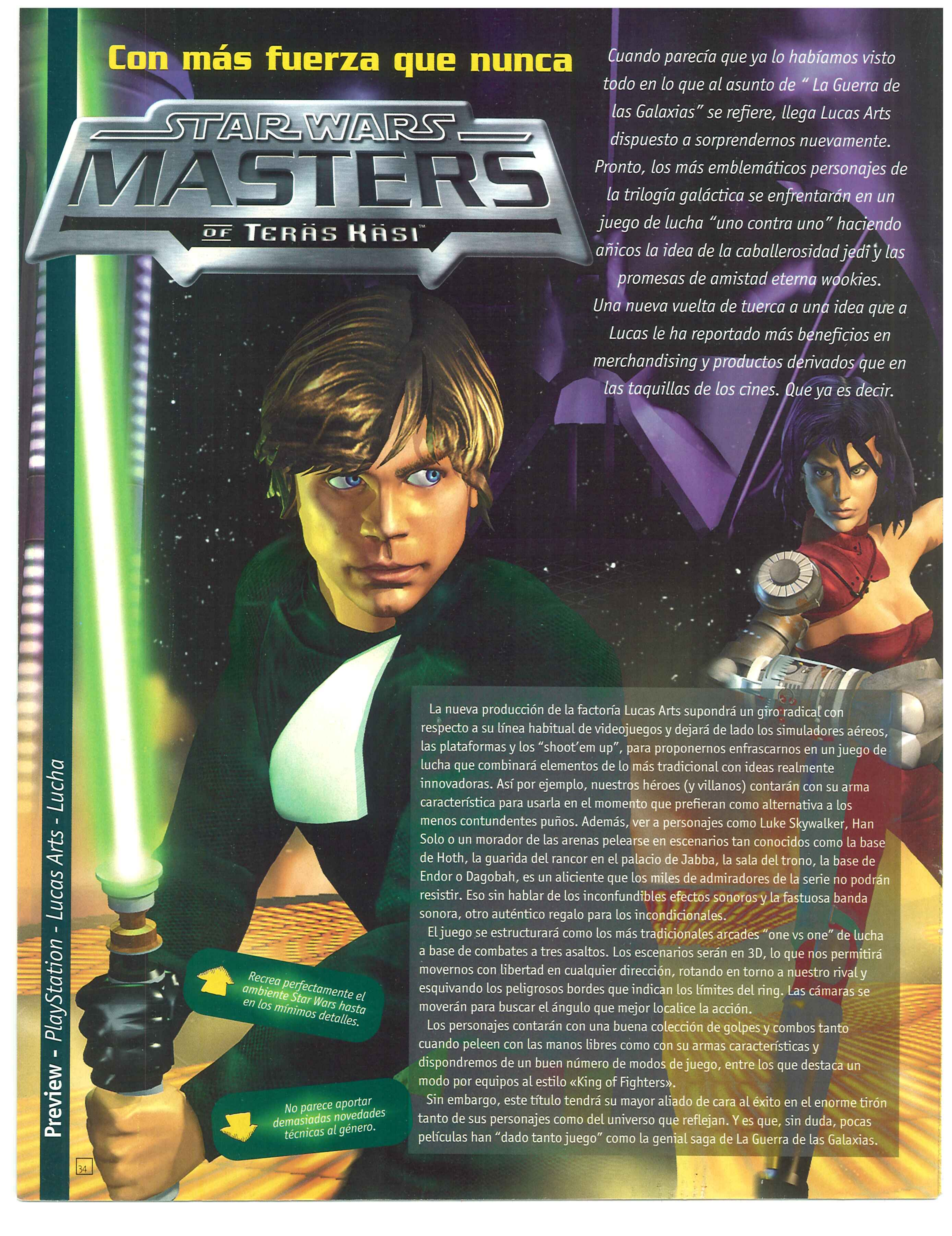






El comportamiento de los dos protagonistas será muy diferente: mientras Korben dispone de todo un arsenal, Leelo deberá defenderse de los enemigos únicamente con su cuerpo. Fue un imperativo del director de la película.


MANGA FILMS: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
Y muy pronto...
Dragon Ball GT
La Leyenda
de la Manzana de Oro
Por fin en nuestro país
las películas inéditas
de SAINT SEIYA
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO
La Leyenda
de la Manzana
de Oro
ANIME
A PARTIR DEL 12 DE MARZO
EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL
MANGA FILMS
MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático - 08006 Barcelona - Tel. (93) 238 40 30 - Fax (93) 238 40 33 - http://www.mangafilms.es - E-mail: manga@mangafilms.es
ANIME VIDEO



Con más fuerza que nunca

Cuando parecía que ya lo habíamos visto todo en lo que al asunto de " La Guerra de las Galaxias" se refiere, llega Lucas Arts dispuesto a sorprendernos nuevamente. Pronto, los más emblemáticos personajes de la trilogía galáctica se enfrentarán en un juego de lucha "uno contra uno" haciendo añicos la idea de la caballerosidad jedi y las promesas de amistad eterna wookies. Una nueva vuelta de tuerca a una idea que a Lucas le ha reportado más beneficios en merchandising y productos derivados que en las taquillas de los cines. Que ya es decir.

La nueva producción de la factoría Lucas Arts supondrá un giro radical con respecto a su línea habitual de videojuegos y dejará de lado los simuladores aéreos, las plataformas y los "shoot'em up", para proponernos enfrascarnos en un juego de lucha que combinará elementos de lo más tradicional con ideas realmente innovadoras. Así por ejemplo, nuestros héroes (y villanos) contarán con su arma característica para usarla en el momento que prefieran como alternativa a los menos contundentes puños. Además, ver a personajes como Luke Skywalker, Han Solo o un morador de las arenas pelearse en escenarios tan conocidos como la base de Hoth, la guarida del rancor en el palacio de Jabba, la sala del trono, la base de Endor o Dagobah, es un aliciente que los miles de admiradores de la serie no podrán resistir. Eso sin hablar de los inconfundibles efectos sonoros y la fastuosa banda sonora, otro auténtico regalo para los incondicionales.

El juego se estructurará como los más tradicionales arcades "one vs one" de lucha a base de combates a tres asaltos. Los escenarios serán en 3D, lo que nos permitirá movernos con libertad en cualquier dirección, rotando en torno a nuestro rival y esquivando los peligrosos bordes que indican los límites del ring. Las cámaras se moverán para buscar el ángulo que mejor localice la acción.

Los personajes contarán con una buena colección de golpes y combos tanto cuando peleen con las manos libres como con su armas características y dispondremos de un buen número de modos de juego, entre los que destaca un modo por equipos al estilo «King of Fighters».

Sin embargo, este título tendrá su mayor aliado de cara al éxito en el enorme tirón tanto de sus personajes como del universo que reflejan. Y es que, sin duda, pocas películas han "dado tanto juego" como la genial saga de La Guerra de las Galaxias.

Recrea perfectamente el ambiente Star Wars hasta en los mínimos detalles.

No parece aportar demasiadas novedades técnicas al género.

ARDEN LYNN, ASESINA



Como una de las últimas maestras de Teräs Käsi, Arden ha llamado la atención del Emperador y Vader, quienes la convencen para que destruya la Alianza Rebelde como una revancha personal.

LEIA ORGANA, PRINCESA



La destrucción de su planeta Alderaan la ha unido a la Alianza Rebelde. Usa como arma el bastón de su disfraz de caza-recompensas, aunque también puede usar la Fuerza.

CHEWACCA, EL WOOKIE



Una deuda de gratitud le une con Han Solo. Su lealtad es extensible a toda la Alianza y empleará su descomunal fuerza y su ballesta láser contra las huestes imperiales.

THOK, EL GAMORREANO



Forma parte de la guardia personal de Jabba el Hutt. Aunque de escasa inteligencia, su brutal forma de luchar y el explosivo poder de su hacha de guerra siembran el pánico entre todos sus rivales.

El mes próximo llegará a PlayStation un juego de lucha "uno contra uno" protagonizado por los personajes más emblemáticos de la trilogía de "La Guerra de las Galaxias".

HOAR, EL MORADOR DE LAS ARENAS



Originario de Tatoonie este nómada bandido de las arenas se ha unido a Arden en su lucha con la rebelión. La fuerza de su bastón le convierte en un peligroso rival.

HAN SOLO, CONTRABANDISTA

Su amistad con Luke y Leia le convirtieron en un audaz defensor de la causa rebelde. Su arrojo y fuerza física son encomiables, pero con la pistola en la mano es realmente temible.



La pantalla de selección de personajes recrea la máquina holográfica en la que el robot C3-PO y Chewie se entretenían luchando en los largos viajes espaciales del Halcón Milenario.

BOBA FETT, CAZA-RECOMPENSAS



Es el mejor caza-recompensas de la Galaxia y el dinero de Imperio le ha arrastrado al bando de Vader. Los cohetes de su armadura le hacen un esquivo rival y su rifle láser es un peligro.



Darth Vader será uno de los cuatro personajes ocultos del juego. Los duelos con espadas de luz resultarán épicos.

LUKE SKYWALKER, EL JEDI




El último Caballero Jedi sabe cómo sacar partido a su sable láser y al poder de la Fuerza. Versátil y rápido es el mayor peligro para el poder Imperial. Vader le quiere atraer al Lado Oscuro de la Fuerza.



Nunca una película había dado tanto juego.

Desde ES a PC, desde Game Boy a PlayStation pasando por los arcades, «Star Wars» es la saga cinematográfica que más videojuegos ha inspirado. Ahí está el olfato para el negocio de Lucas...

Si no nos falla la memoria podemos hablar de versiones entre plataformas y acción para Game Boy, NES y Super Nintendo, Master System y Game Gear que en el mejor de los casos cubrían las tres partes de la serie. Posteriormente Mega CD fue premiado con «Rebel Assault», mezclando matamarcianos y simulación y Mega Drive 32X disfrutó de una versión más que aceptable del simulador de las recreativas «Star Wars Arcade». De ahí podemos pasar a «Rebel Assault 2» para PlayStation y para la misma consola el "shoot´em up" «Dark Forces». En ordenadores la cosa se ve sumamente ampliada con más simuladores y alguna aventura gráfica, sin embargo, con «Master of Teräs Käsi» es la primera vez que estos héroes espaciales atacan el mundo de los arcades de lucha.

Dark Forces (PSX)

Star Wars (Game Boy)

Rebel Assault II (PSX)

Return of the Jedi (SN)

Star Wars (Nintendo)

Star Wars Arcade (MD 32)





Todo un Imperio de productos





El éxito de la trilogía galáctica de Lucas no se basa únicamente en su referente cinematográfico. Las películas, sus ediciones en vídeo, su reciente reestreno y las bandas sonoras han rendido a los incondicionales de la saga, pero también han conseguido que el merchandising de Star Wars viva uno de sus momentos más brillantes desde hace dos décadas.

A las habituales figuras de acción (con un detalle y una calidad en algunos casos increíbles) se les suman también miniaturas, radios, relojes, camisetas, gorras, naves espaciales de tamaño bestial, puzzles 3D, maquetas de todo tipo, sables láser, huchas electrónicas, naves teledirigidas, juegos de mesa, dioramas... Incluso se puede encontrar un Monopoly, como los de toda la vida, pero que cambia las calles tradicionales por localizaciones de la serie como la Estrella de La Murte, Coruscat y Bespin, las fichas por figuras cromadas de los personajes más emblemáticos y las casas y hoteles por naves espaciales. Lo más curioso es que este fenómeno alcanza también a los más jóvenes, a los que no tuvieron la suerte de vivir el nacimiento de la saga. Por algo será.

Y los dinosaurios volverán a reinar en la Tierra.



Si un genio como Miyamoto está detrás de un proyecto podemos estar seguros de al menos una cosa: el juego va a sorprendernos. Incluso cuando la idea no es nueva, como en este caso, el amigo Shigeru es capaz de dejarnos pasmados con la imaginación y frescura que sabe imprimir a cada una de sus creaciones. Y eso que el punto de salida de la historia es tan poco original como una isla infestada de dinosaurios...

Eso sí, estos dinosaurios ni están en un parque ni son jurásicos. Simplemente son los habitantes de isla de Yoshi. Hace años, antes incluso de que Mario llegara al mundo, Baby Bowser lanzó un encantamiento sobre una idílica isla convirtiéndola en un libro en tres dimensiones. Ya sabéis, de esos que cuando se abren, las páginas troqueladas forman los escenarios del cuento. Pues bien, los simpáticos dinosaurios habitantes del lugar deben intentar subsanar el problema, enfrentándose para ello a las huestes del maléfico Baby Bowser.

Por supuesto, todo lo que de magia sabe Miyamoto estará volcado paso a paso en el juego. Os sorprenderán los impresionantes escenarios construidos a base de efectos gráficos simpáticos y divertidos. Habrá zonas donde todos los elementos del nivel tendrán el aspecto de, por ejemplo, retazos de tela, pintura, plastelina... ¿Os imagináis un cielo de camisa vaquera sobre el que parches de nubes y árboles de retales son los protagonistas? Bueno, echad un vistazo a las pantallas y os haréis una idea aproximada de este original planteamiento gráfico.

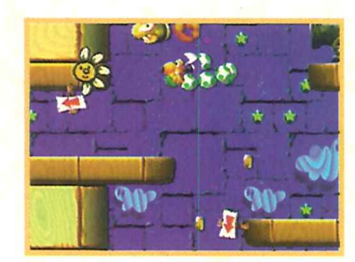
De todos modos, los seguidores de Nintendo encontrarán en este juego un montón de detalles que les sonarán, ya que en realidad «Yoshi´s Story» continuará con la idea de «Yoshi's Island» de Super Nintendo, pero trasladada a los 64 bits. Más personajes, más detalles, más enemigos, efectos sorprendentes y más imaginación al servicio de un plataformas lleno de color y simpatía. Eso sí, un plataformas que se aleja de las 3D vistas en «Mario 64» para aplicar lo que el propio Miyamoto califica de "dos dimensiones y media", ya que aunque la acción se desarrolla en un único plano, los escenarios y los personajes están generados en 3D.

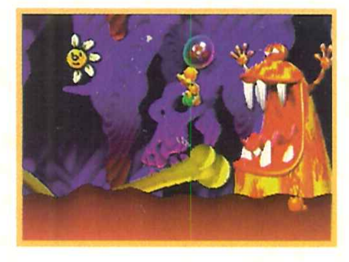
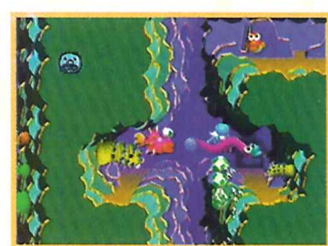
Por supuesto la jugabilidad característica de la casa seguirá intocable apoyada en la simpatía de sus protagonistas y en las múltiples y sorprendentes situaciones en las que nos veremos envueltos. Además, el desarrollo de las fases seguirá una línea al estilo «Lylat Wars» de manera que según como completemos los niveles pasaremos a un mundo diferente de la siguiente fase. A la sazón serán 24 niveles, 4 para cada uno de los 6 mundos globales.

Ya podéis ir preparándoos porque el mes próximo llegará la última creación del genio Miyamoto.

Simpatía, originalidad, jugabilidad, color...

Tiene un aspecto muy infantil.





DOS DIMENSIONES Y MEDIA

En estas pantallas os mostramos algunos detalles gráficos con los que entenderéis un poco mejor en qué consiste exactamente esto de las dos dimensiones y media.



Los protagonistas y los enemigos tienen un diseño tridimensional.

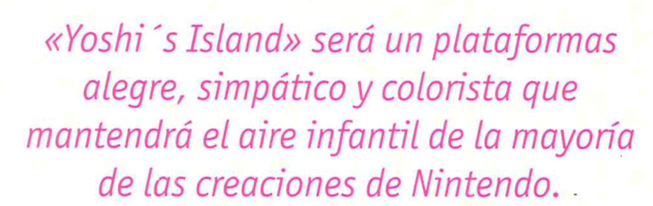



En ocasiones podremos elegir caminos que entren o salgan del fondo.

Al pasar de pantalla veremos el efecto de pasar la página de un libro.



Podremos mover algunos decorados, como en los libros 3D.

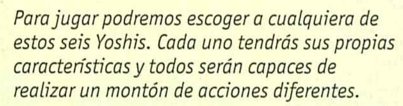


«Yoshi´s Island» será un plataformas alegre, simpático y colorista que mantendrá el aire infantil de la mayoría de las creaciones de Nintendo.

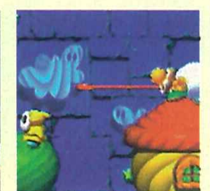



ESTO ME SUENA...

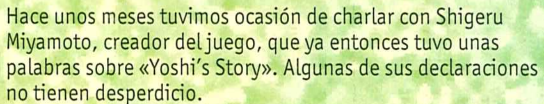
Como podéis apreciar en estas pantallas, la versión Super Nintendo de «Yoshi's Island» ha tenido gran influencia en el diseño del juego actual. Muchos de los personajes, enemigos y situaciones se repetirán ahora, sólo que con una calidad gráfica mucho mayor y con nuevos derroches de imaginación y simpatía. Eso sí, no esperéis ver a Mario cabalgar sobre Yoshi, eso es otra historia...



Para jugar podremos escoger a cualquiera de estos seis Yoshis. Cada uno tendrás sus propias características y todos serán capaces de realizar un montón de acciones diferentes.





HABLA MIYAMOTO

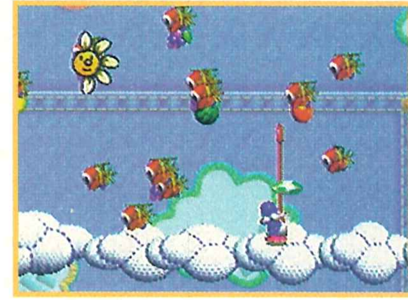
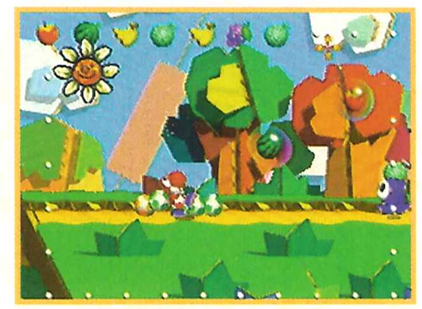
Hace unos meses tuvimos ocasión de charlar con Shigeru Miyamoto, creador del juego, que ya entonces tuvo unas palabras sobre «Yoshi's Story». Algunas de sus declaraciones no tienen desperdicio.

-*"Creo que los juegos 3D son un producto del egoísmo de los creadores, quienes no sabemos aún como hacer un juego que se corresponda con el egoísmo de los usuarios."*

-*"Cuando empezamos a trabajar en Nintendo 64 queríamos hacer un juego con escenarios en 3D y desarrollo en 2D, porque sería muy asimilable para todo el mundo. Por eso decidimos hacer «Yoshi's Story» en 2,5D".*

-*"El juego original para Super Nintendo utilizaba chip FX, pero aún así no pudimos hacer lo que queríamos debido a las limitaciones de la máquina. Ahora queremos hacer en Nintendo 64 aquello que no pudimos en Super Nintendo".*

-*"Las 3D son muy vistosas, pero nosotros queríamos usar gráficos más artísticos. El juego será como una película de animación y ese tipo de gráficos sólo pueden realizarse en 2D. Los polígonos necesitan usar un mapeado de texturas y eso supone limitaciones. Cuando trabajas en 2D la libertad artística se multiplica".*




SPAWN The Eternal

Tras su exitoso paso por las pantallas cinematográficas a finales del año pasado, Spawn, el héroe de cómic creado por Todd McFarlane, se prepara para su desembarco triunfal en PlayStation.

EL LAMENTO DE UN ALMA EN PENA.

La consola de 32 bits de Sony será el siguiente medio en el que aparecerá Spawn, un personaje de cómic muy famoso en Estados Unidos que, desde su nacimiento en 1992, ha sido objeto de todo tipo de productos de "merchandising": juegos de cartas, de tablero, muñecos, dibujos animados e incluso una película.

Pues bien, lo cierto es que Sony América, viendo el tirón que tenía este personaje se lanzó a crear un juego sobre él. Lo primero que hizo fue ponerse en contacto con el autor, Todd McFarlane, quien, tras unas cuantas reuniones, acabó sumándose al proyecto como productor ejecutivo y supervisor, comenzando así la andadura de «Spawn: The Eternal».

Bajo este título encontraremos un juego totalmente innovador, que recreará a la perfección el tenebroso universo en el que se mueve este popular superhéroe. Decimos innovador, porque Sony ha desarrollado para este juego un planteamiento original que mezclará la aventura gráfica en 3D tipo «Tomb Raider» con los combates intensos propios de los arcades de lucha.

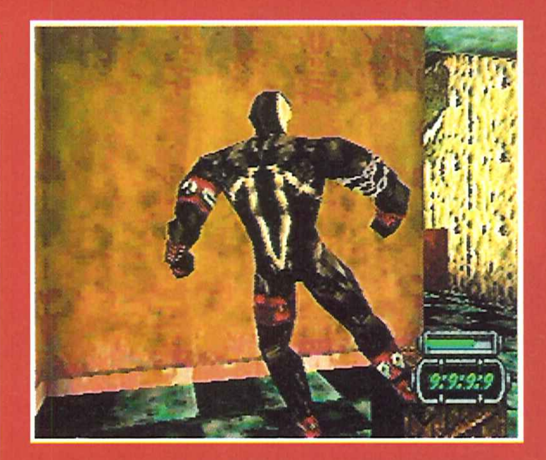
«Spawn» estará estructurado en torno a varias fases, ambientadas en escenarios tan diversos como una ciudad moderna, la Europa Medieval, el Africa Ecuatorial o el mismísimo Infierno. Dependiendo de la fase en que te encuentres controlarás a un Spawn determinado. Por ejemplo, en la ciudad manejarás al personaje tradicional del cómic, mientras que en los escenarios de Africa y Europa Medieval llevarás a un Spawn "afro" y a un Spawn enfundado en una reluciente armadura respectivamente.

Independientemente de la fase, el objetivo será siempre el mismo: recorrer extensos niveles tridimensionales en busca de llaves y objetos de todo tipo y solucionando en el proceso enigmas muy variados. Obviamente, tu labor será entorpecida por los numerosos adversarios que te encontrarás por el camino, y aquí es donde mejor comprobaremos cómo funciona la original mezcla de sistemas de juego que ha ideado Sony, ya que siempre que pases cerca de uno de ellos, el juego cambiará de perspectiva, convirtiéndose en un típico juego de lucha al estilo "uno contra uno" en el que deberemos pelear hasta que la barra de energía de nuestro rival baje a cero.

El mes que viene podremos contaros mas cosas de este título tan peculiar, que tiene todos los requisitos para convertirse en uno de los éxitos del año.

Cuando nos encontremos con un enemigo, el juego cambiará radicalmente y se nos mostrará desde esta perspectiva, típica de los arcades de lucha "uno contra uno".

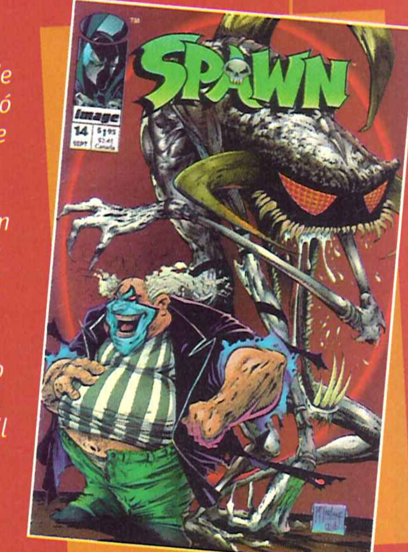






UN COMIC CON UN TRASFONDO EXISTENCIAL

En la industria del cómic norteamericano, el nombre de Todd Mcfarlane es sinónimo de éxito y de creatividad, encontrándose ya indisolublemente unido al de su personaje más famoso, Spawn, un militar que tras morir vende su alma a un demonio para poder volver a la vida junto a su amada esposa. El demonio cumple el pacto, pero con una pequeña trampa: le otorga una enorme fuerza, pero una apariencia horrorosa.

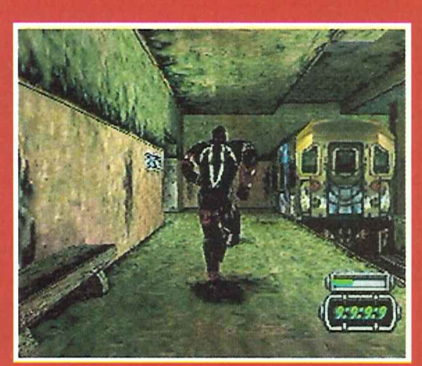


El enorme éxito de esta serie se debió tanto al excelente dibujo como al cuidado que Mcfarlane puso en la elaboración de los guiones. Para ellos creó a personajes tan magistrales como el cínico Violator, el simple OvertKill y, por supuesto, el propio y atormentado Spawn, que se encuentra en una encrucijada mental en la que tiene que replantearse todo su esquema existencial: el poder infernal que recorre sus venas, pero... ¿le convierte eso en un ser malvado, o tiene aún una posibilidad de redención? Pronto lo podrás comprobar en tu PSX.



SPAWN SERA UNA AVENTURA GRAFICA TRIDIMENSIONAL EN LA QUE SE INCLUIRAN TAMBIEN MOMENTOS DE ARCADE DE LUCHA.







Todos los niveles estarán repletos de objetos que te ayudarán en tu misión.



En el juego te encontrarás con un buen número de rivales de Spawn en el comic.

LA MANO DE UN GENIO

Pues sí. El señor Mcfarlane se ha involucrado tanto en el proyecto de «Spawn, The Eternal», que incluso ha dibujado personalmente la ilustración que será utilizada para la carátula de juego. Un auténtico lujo.



Un pinball con historia.

timeshock!

Empire ya nos sorprendió hace algunos meses con «Pro Pinball: The Web», una excelente visión del flipper tradicional que incorporaba atractivas novedades. Ahora, el mismo equipo de programación está ultimando un pinball aún más innovador que, por primera vez, incluirá elementos propios de las aventuras.



«Timeshock» es el nuevo pinball que vendrá a unirse a la nada desdeñable oferta de títulos de este estilo disponibles para PlayStation. Conscientes de este hecho, Empire está realizando un título de altísima calidad que mantendrá todos los atractivos del flipper tradicional pero a los que se le añadirán componentes típicos del género de las aventuras. Sí, lo has leído bien: en «TimeShock» cada partida tendrá como hilo conductor un argumento que nos hará viajar por distintas épocas de la historia de la humanidad y nos propondrá retos diferentes.

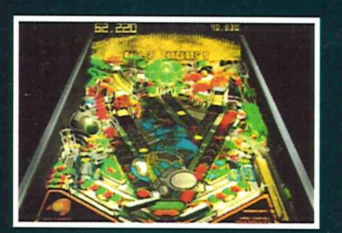
Todo comienza en un futuro alternativo donde se lleva a cabo un experimento con un artefacto llamado el Cristal del Tiempo. Debido a un accidente, el Cristal se rompe y se produce un choque temporal que está a punto de producir la destrucción del universo. Para evitar esta catástrofe tendrás que recorrer cuatro etapas temporales distintas tratando de recuperar los fragmentos del Cristal.

Cada parte de la mesa tendrá una función en esta historia: los elementos típicos como trampillas, bumpers, rampas y luces son partes de una máquina del tiempo que, al activarlas, nos harán viajar a la Prehistoria, a la antigua Roma o al futuro, donde tendremos que cumplir objetivos diferentes como parar una estampida de dinosaurios, ganar en una carrera de cuádrigas, entrar en una pirámide, visitar el interior de un volcán o derrotar a un robot, para lo cual deberás dar con la bola en los diferentes puntos de la mesa que se te vayan indicando. Todo esto quedará reflejado en el marcador electrónico, donde se nos ofrecerá continuamente información sobre los objetivos.

Mucha atención a este título de Empire porque promete ser el mejor y más original pinball que haya circulado por los circuitos de vuestra PlayStation. El mes próximo lo comprobaremos.



Aquí tenéis una imagen de su antecesor, «The Web», título que ha sido claramente superado tanto en gráficos como en posibilidades de juego.



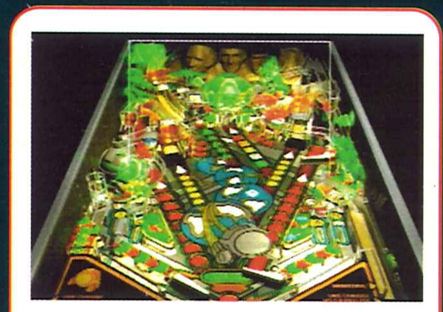






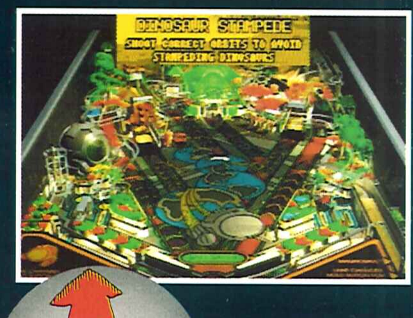


Cualquier componente de la mesa puede ser examinado desde ángulos inusitados, incluso las propias instrucciones del juego.





Conocer a fondo la mesa de «TimeShock» será imprescindible para poder completar con éxito la misión. Para ello, el juego incorporará una opción para hacer zoom en cualquier parte de la mesa y obtener una ampliación que nos permita estudiar en profundidad cada detalle.





El magnífico aspecto de la mesa y el que haya que cumplir objetivos distintos.



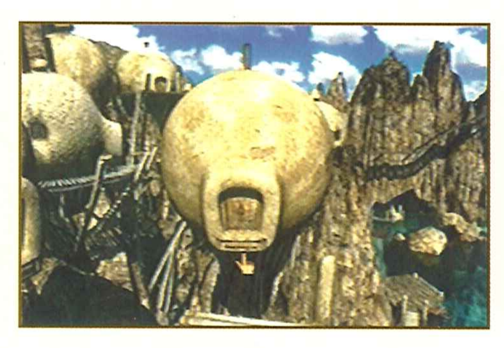
Los textos que aparecerán en el marcador estarán en inglés.

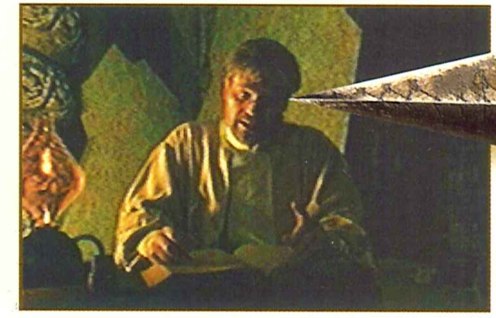


En este nuevo pinball de Empire podréis elegir entre cuatro vistas diferentes de la mesa, desde la más cercana a la más alejada.



Tres años y medio de trabajo conjunto entre las compañías Cyan y Broderbund Software y un proceso creativo desbordante de imaginación son la carta de presentación de «Riven», la secuela del mítico «Myst» que hiciera su aparición en el mundo de los videojuegos en el ya lejano1993.





Una novedad de «Riven» con respecto a su primera parte será la inclusión de personajes que poblarán las cinco grandes islas del juego.

«Myst»,el antecesor de el juego que hoy nos ocupa- llegó a vender en todos sus formatos la friolera de tres millones de unidades en todo el mundo, creando una legión de fans incondicionales y dando lugar incluso a un libro del mismo nombre.

Su vista en primera persona era una ventana a un alucinante mundo virtual (estático, eso sí) de una calidad jamás antes vista en un videojuego, y su sencillo interface permitía que nos concentrásemos por completo en la resolución de los complejísimos puzzles que surgían por doquier en la desierta y misteriosa isla de «Myst».

Cyan ha creado el término "World Assembly" o proceso de Ensamblaje de mundos, para definir el método que están utilizado para desarrollar «Riven»: coger artísticas imágenes diseñadas por ordenador y convertirlas en complejos mundos virtuales. Para ilustrar esta tarea con todo lujo de detalles, parte del equipo de programación se desplazó durante las fases iniciales de programación hasta Santa Fe, en Nuevo México, en busca de material fotográfico que permitiera obtener texturas especiales a fin de utilizarlas en la posterior compilación de imágenes.

Así, si su primera parte ya mostraba un mundo virtual totalmente creíble y envolvente, «Riven» tomará esta base y la expandirá en todas sus dimensiones logrando una mayor capacidad inmersiva y un altísimo grado de realismo merced a una ampliación de la paleta de color utilizada y a un ambicioso proceso de renderización que dará como resultado una mayor resolución gráfica.

Nada menos que cinco CD´s serán necesarios para dar cabida a este mundo que, además de mantener la mecánica de puzzles, estará poblado por todo tipo de personajes y extrañas criaturas.

Todavía se desconoce si «Riven» aparecerá traducido al castellano, un detalle fundamental a la hora de poder disfrutar al máximo de esta impresionante aventura.







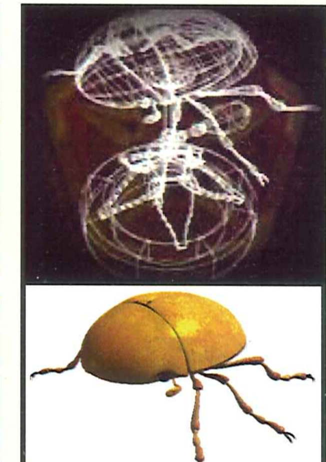
Para ilustrar el proceso de "World Assembly", aquí podéis ver una secuencia de zoom en la que se aprecia cómo un objeto es integrado en un entorno general, pero se nos permite que vayamos acercándonos paulatinamente hasta alcanzar un impresionante nivel de detalle.











Todas las pantallas de «Riven» estarán compuestas de incontables elementos construidos individualmente en 3D y posteriormente renderizados.

GEX
ENTER THE GECKO

Lagarto, lagarto...





Siguiendo la estela dejada por juegos de otras compañías como «Croc» o «Jersey Devil»,el sello Crystal Dynamics está trabajando en el que será su primer juego de plataformas totalmente tridimensional para PlayStation. Al tiempo, rescatará del olvido a Gex, una atrevida lagartija que no tendrá problemas en emular a héroes tan míticos como James Bond o Indiana Jones.

Muchos de vosotros recordaréis un juego que apareció hace un par de años que tenía como protagonista a un simpático lagarto que escalaba ante nuestro asombro por las más escarpadas paredes mientras utilizaba su bífida lengua para acabar con una miríada de insectos.

El atrevido lagarto de Cristal Dynamics se paseó primero por los circuitos de la desaparecida 3DO para luego saltar sucesivamente a Saturn y PlayStation. Aunque «Gex» no fue un plataformas especialmente exitoso ni técnicamente innovador, sí que demostró una gran originalidad -aparte de tener una de las intros más impresionantes del momento- y sobre todo fue capaz de crear un personaje carismático que la compañía quiere resucitar añadiéndole una nueva dimensión (las 3D, vamos).

El universo televisivo de Gex ha evolucionado hacia las e dimensiones pero conservando muchos elementos de la primera parte. En esta secuela volveremos a encontrarnos con Rez, su maléfico doble robótico y Señor de la Dimensión Intermedia, quien para no perder la costumbre, ha vuelto a hacer de las suyas. Una organización gubernamental secreta contacta de nuevo con Gex para proyectarlo a la dimensión de los medios de comunicación, donde tendrá que ir entrando en numerosos aparatos de televisión que en realidad son puertas dimensionales a distintos mundos.

El entorno de Gex será, como en la primera parte, una parodia de conocidísimas películas y series de TV. Géneros como el terror, las artes marciales, la ciencia ficción, los dibujos animados o las películas del agente secreto 007 han servido como inspiración para la creación de un mundo lleno de colorido y variedad que este inteligente y dicharachero lagarto recorrerá saltando de plataforma en plataforma mientras recoge los múltiples ítems en forma de zanahorias o calaveras -por poner dos ejemplos de los cientos que encontrará- que estarán diseminados por doquier.

La calidad del motor 3D que dará vida al juego ha quedado patente desde las primeras pruebas que hemos realizado, sorprendiendo por su rapidez y colorido gráfico y por la libertad de movimientos que permite al protagonista, que podrá moverse sin cortapisa de ningún tipo por un mundo totalmente tridimensional. En realidad no podía ser menos, ya que los programadores de Crystal Dynamics llevaban años desarrollando una potente herramienta 3D que no han dudado en aplicar a este «Gex» cuando surgió la idea de realizar unas nuevas aventuras del simpático lagarto. Y si nuestra intuición no falla y a tenor de las primeras partidas, podemos encontrarnos ante uno de los mejores plataformas que se haya desarrollado jamás para PlayStation.



Nos ha sorprendido la suavidad y la rapidez del motor tridimensional



Los polígonos se generan bruscamente en algunas zonas.



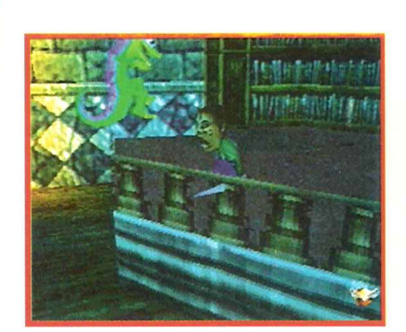
«Gex 3D» estará ambientado en diversos mundos basados en series de televisión y conocidas películas. Cada vez que entremos en una nueva fase encontraremos que todos los enemigos son completamente nuevos, adecuándose al género que parodie. Aquí tenéis una muestra de la amplia variedad de bichos que encontraréis.



El lagarto Gex protagonizará a partir del mes próximo el que puede ser el mejor plataformas 3D para PlayStation.





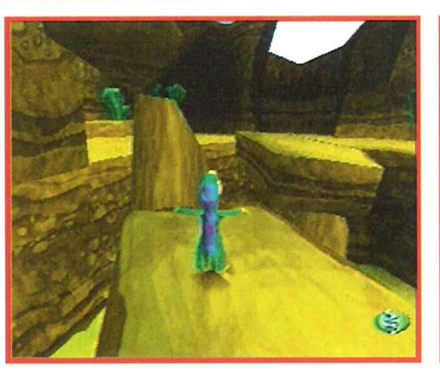








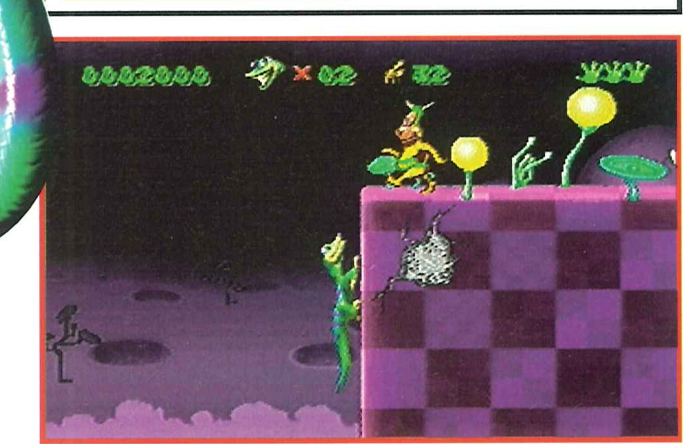
Aunque el paso a las 3D supondrán una renovación gráfica total del concepto original, Gex seguirá manteniendo los mismos movimientos que en la primera parte: podrá trepar por las paredes como un auténtico lagarto, golpear a sus enemigos con la cola o cazar con la lengua.



Esta secuela de Crystal Dynamics mantendrá el desarrollo plataformero de la primera parte pero añadirá vista 3D y total libertad de movimientos.



Los años empleados en el desarrollo del motor tridimensional de «Gex 3D» redundarán en una impresionante apariencia visual llena de colorido.



En esta instantánea podemos ver al primer «Gex», un simpático y divertido plataformas lineal protagonizado por este alocado lagarto.



Gex cambiará su apariencia en función de la parodia televisiva en la que se encuentre: "Gex Bond", "Kárate Gex" o "Indiana Gex", entre otros.

La noche de los muertos vivientes

THE HOUSE OF THE DEAD

Tras su terrorífico éxito en los salones recreativos, Sega está terminando la conversión para Saturn de este atractivo juego de disparos. Una espeluznante película en la que dos policías se enfrentarán en el interior de una mansión a un interminable repertorio de zombies y las más horrendas criaturas.









El éxito de este juego en los salones recreativos estaba cantado. A una realización técnica sobresaliente -gracias a la utilización de la competente placa Model 2- se sumaba la atractiva idea de disparar sobre las más terroríficas, espeluznantes y asquerosas criaturas, que desparramaban sus miembros, vísceras y líquidos por toda la pantalla. Una combinación irresistible para aquellos que gustan de darle al gatillo y no tienen escrúpulos a la hora de cargarse monstruos.

A todo esto se sumaba un desarrollo muy en la línea de los últimos juegos de este género, es decir, con un dinamismo casi vertiginoso conseguido a base de constantes desplazamientos de la cámara, simulando el deambular del protagonista por la inmensa mansión.

Por lo que hemos visto en la "beta" del juego, Sega está completando una conversión sensacional, que promete alcanzar una calidad técnica similar a la recreativa. Además, y como suele ser habitual en estas conversiones, se están introduciendo diferentes modos de juego, más opciones y otros elementos que ayudarán a transformar el arcade en un programa doméstico, aumentando las posibilidades y alargando la vida del juego.

Ni que decir tiene que uno de los grandes alicientes de este título será la utilización de la pistola de Sega, que ya prestó sus servicios para la serie «Virtua Cop». Por lo que parece, se podrá adquirir el juego con o sin pistola, de manera que quienes ya dispongan de ella no tendrán que volver a adquirirla de nuevo.

El mes próximo, los usuarios de Saturn podrán empezar a pegar tiros como locos.



Este terrorífico arcade de disparos podrá jugarse con la pistola de Sega que utilizamos en «Virtua Cop».

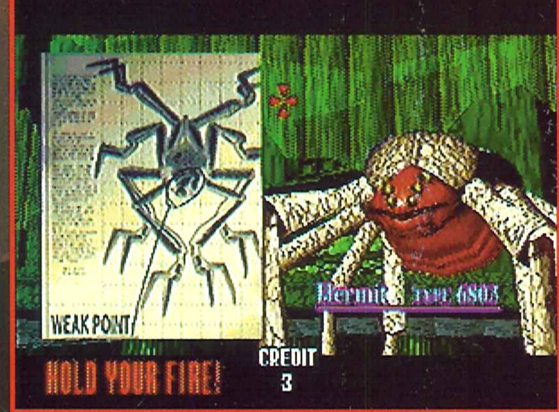


Inocente,









El juego nos presentará todo un muestrario de los más horrendos monstruos y criaturas típicas de las novelas y películas de terror. Un juego no apto para miedosos.

Justo antes de enfrentarnos a alguno de los jefes finales aparecerá una especie de ficha en la que se nos mostrará la procedencia y las características de la criatura en cuestión.

El juego no sólo consiste en disparar contra todo lo que se mueva. El argumento nos cuenta que todos estos monstruos han tomado una mansión llena de científicos, que irán apareciendo a lo largo de la aventura. El jugador deberá intentar salvarlos acabando con las criaturas que les amenazan. Para ello deberá hacer gala de una buena puntería, así como de una notable rapidez de reflejos. Cuantos más inocentes salvemos, más puntos para nuestro casillero.



Antes de comenzar nuestra aventura podremos elegir a cualquiera de los dos protagonistas . Cada uno de ellos cuenta con sus particulares características.

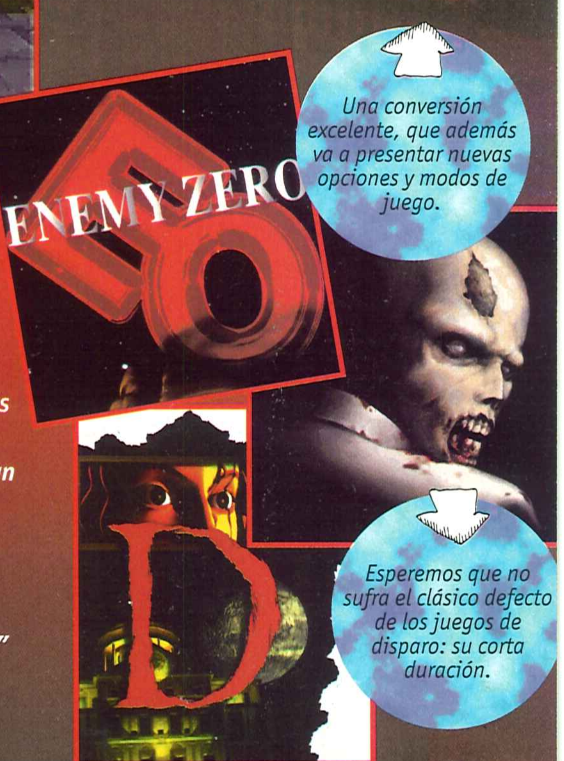
El terror llama a tu Saturn

Zombies, asesinos, aliens... el terror en SegaSaturn ha conocido ya a varios representantes pertenecientes a diferentes géneros, a los que se unirá el mes que viene este «The House of The Dead».

Tal vez el más famoso y exitoso de todos sea «Resident Evil», una magistral aventura de acción de Capcom que en Saturn ha conocido una versión muy particular que ha hecho las delicias de los usuarios. Por cierto, este juego presentaba un argumento muy similar al del título que nos ocupa, con unos policías enfrentados a un ejército de zombies en una tenebrosa mansión.

Otros dos juegos "terroríficos" pertenecen al mismo artista, el peculiar Kenji Eno, quien nos sorprendió hace más de un año con la interesante película interactiva «D», y que recientemente nos ha obsequiado con un juego más complejo, largo y variado llamado «Enemy Zero», de un argumento muy similar al mítico film «Alien».

Como veis, no les faltan opciones a aquellos que busquen pasar un "mal rato" jugando con su Saturn.



Una conversión excelente, que además va a presentar nuevas opciones y modos de juego.

Esperemos que no sufra el clásico defecto de los juegos de disparo: su corta duración.

Un mito del fútbol llega a PlayStation

MATCH DAY 3

El genial simulador de fútbol que creara escuela en tiempos del Spectrum llega ahora a PlayStation de la mano de Acclaim para rivalizar con los mejores títulos del género.

Han pasado casi trece años desde que el genial John Ritman programase bajo el sello de Ocean una joya llamada «Match Day» para el entrañable Spectrum. Su éxito fue tal que es recordado como el mejor juego de fútbol aparecido para este ordenador, e incluso dio lugar años después a una secuela, «Match Day 2», que continuaba en la misma línea de calidad, aunque no alcanzó la misma aceptación que la primera parte. Ahora, Acclaim ha decidido tomar el relevo dejado por Ocean y recuperar para los 32 bits de Sony esta auténtica leyenda de los videojuegos, pero adaptándola a los tiempos actuales. Las premisas bajo las que se está desarrollando «Match Day 3» son sencillas: jugabilidad y fidelidad al modelo original. Las primeras partidas que hemos podido echar a una versión bastante avanzada del juego nos han despertado recuerdos de un sabor añejo y sensaciones como las que el ya clásico «Sensible Soccer» supieron despertar en su momento. «Match Day 3» abogará por la sencillez de manejo y el juego sin complicaciones alejándose de la simulación realista de, por ejemplo, un «FIFA». Pero esto no quiere decir que el juego vaya a contener pocas opciones, ya que además de poder elegir entre cuatro estadios diferentes como marco a nuestros encuentros, habrá cinco tipos de competiciones internacionales: partido amistoso, copa del mundo, liga mundial, mini-copa y mini-liga. De igual manera podremos seguir la acción con otras tantas cámaras distribuidas por todo el campo y asistir a la repetición de las mejores jugadas desde todos los ángulos y distancias posibles. Como veis, Acclaim no ha escatimado en recursos para actualizar a este clásico que, si nada falla, podréis disfrutar en vuestra PlayStation a partir del mes que viene, cuando New Software Center lo distribuya en nuestro país.

Recupera el estilo de los juegos de fútbol más clásicos.



Cuando logremos meter un gol, los jugadores lo celebrarán con todo tipo de cabriolas, volteretas y saltos en plancha sobre la hierba. El espectáculo estará asegurado en «Match Day 3».



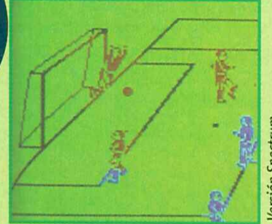
Su aspecto gráfico no es nada del otro mundo.











Versión Spectrum



Versión Spectrum

Hagamos un poco de historia

«Match Day» es una referencia obligada a la hora de hablar de los simuladores de fútbol, ya que las increíbles innovaciones que incorporó lo colocaron rápidamente en el primer puesto de los juegos de su género. No sólo dejaba elegir el color de los jugadores y del campo - algo impensable entonces - sino que permitía por primera vez toques de balón como elevarlo, pasarlo a ras de suelo o rematar de cabeza. El realismo era tal que la pelota podía rebotar en el larguero y los postes dando una idea de la robustez con que se construyó su motor tridimensional. Todo un clásico entre los clásicos que pudieron disfrutar los afortunados poseedores de un Spectrum. ¿Logrará causar las mismas sensaciones tantos años después?

CINCO SOBRE LA TABLA.



El mes próximo llegará a N64 un cartucho que nos invitará a vivir emocionantes carreras sobre una tabla. Prepárate, porque bajo el inocente aspecto de «Snowboard Kids» se esconde un juego que promete ser tan divertido como desafiante.

El grupo de programación Atlus es el responsable de este título, que se encuentra a medio camino entre las desenfrenadas carreras de «Mario Kart» y la rigurosa disciplina de la prueba de snowboard de «Nagano Winter Olympics». En él podrás escoger a un snowboarder de entre los cinco jóvenes deportistas disponibles y lanzarte a correr en cualquiera de sus seis circuitos, los cuales se encuentran repletos de items que podrás arrojar a tus rivales.

El objetivo de «Snowboard Kids» no será sólo el de llegar el primero a la meta, sino también el de ganar dinero. Dependiendo de la posición en que finalices la carrera, de las piruetas que hayas hecho por el camino o de las monedas que seas capaz de recoger en las pistas, se te recompensará en mayor o menor medida, lo cual te permitirá ir a la tienda y compra una tabla mejor de las 12 disponibles o, simplemente, cambiar el dibujo de la tabla que tengas en ese momento.

En lo referente a los modos de competición, «Snowboard Kids» presentará nada más y nada menos que cuatro, con opciones ya clásicas en este tipo de juegos como el Battle Race -correr los seis circuitos uno tras otro- y con otras más innovadoras como el Skill Game, en el que hay que llegar a la meta el primero, recogiendo por el camino unos ventiladores turbo que harán que tu tabla gane en velocidad.

De momento eso es todo. El mes que viene os ampliaremos un poco más la información sobre este título tan refrescante.



Parece que va a ser capaz de divertir a todo tipo de público.

Todo parece divertido en este atractivo título para N64.



No todos los circuitos estarán nevados: de los seis disponibles cuatro tendrán nieve, pero los otros dos serán de hierva y de asfalto.



En los recorridos también deberemos hacer piruetas, pero cuidado, no sea que demos con nuestros huesos en el suelo.



El juego ofrecerá opciones para dos o cuatro jugadores simultáneos, los cuales podrán tirarse cosas y enfrascarse en un divertido "shoot´em up".









Los bomberos del futuro

Burning RANGERS



Yuji Naka -el creador de Sonic- ha querido demostrar que en el mundo de las consolas hay sitio para todo tipo de títulos y está dando los últimos toques a «Burning Rangers», un apasionante juego futurista con pocas dosis de violencia, en el que el objetivo principal será salvar vidas humanas.



Pues sí, en el nuevo juego que Sonic Team está preparando, encarnaremos -según nuestras preferencias- a Shou Amabane o a Teiris, dos integrantes de un cuerpo de élite de especialistas en salvamento, los «Burning Rangers», cuya misión es la de introducirse en edificios en llamas para rescatar a gente atrapada en su interior.

Para poder realizar un trabajo tan peligroso, todos los integrantes de este grupo cuentan con la inestimable ayuda de una pistola apagaincendios y una potente armadura, la cual no sólo aumenta su fuerza, su destreza y su resistencia, sino que además les proporciona una protección parcial contra el fuego y la capacidad de volar durante breves períodos de tiempo.

Precisamente el fuego será el mayor enemigo a abatir durante todas las partidas, ya que salvo algún que otro adversario esporádico como robots descontrolados o un jefe al final de cada nivel, los programadores de Sega están creando un título sumamente emocionante pero casi desprovisto de combates, en el que el énfasis se pondrá principalmente en las misiones de rescate. En todas ellas tendrás que recorrer extensos escenarios tridimensionales, apagando con tu arma los fuegos que encuentres, esquivando las súbitas explosiones que aparecerán cuando menos te lo esperes y sellando zonas concretas del edificio en un intento de retrasar lo máximo posible su destrucción.

De momento eso es todo. El mes que viene os podremos ampliar un poco más la información sobre este prometedor título que tiene todo lo necesario para convertirse en el mayor éxito para SegaSaturn de este año.



«Burning Rangers» utilizará una versión optimizada del motor de «Nights», proporcionando un auténtico festival de polígonos texturizados, soberbiamente animados, como jamás se había visto antes.









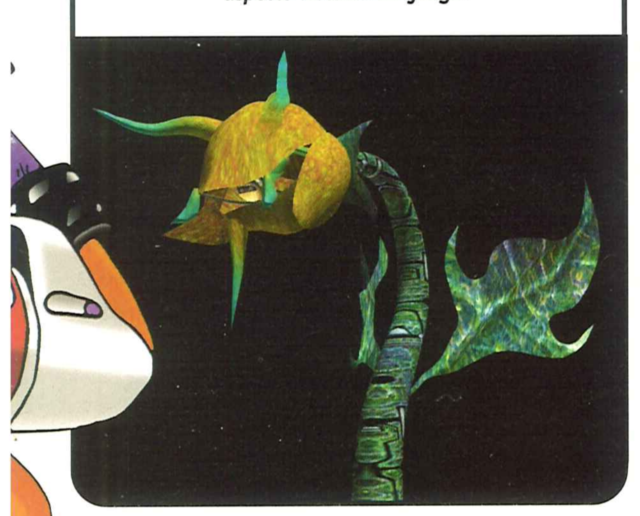
Para rescatar a la gente tendrás que recolectar a lo largo y ancho de los niveles unos cristales energéticos. Una vez los recojas, evita las explosiones, ya que éstas los destruyen.



Como en «Nights», al final de cada nivel se te asignará una puntuación -según lo buena que haya sido tu actuación- y de la que dependerá, a su vez, el final del juego.



Los enemigos a los que tendrás que enfrentarte no sólo tendrán un aspecto poco humano, sino que también parecerá que carecen de vida, lo que disminuirá el aspecto violento del juego.





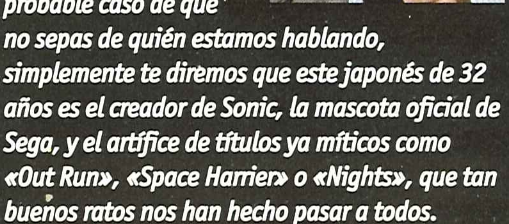
Su planteamiento totalmente innovador.



A primera vista, el control de los rangers será un poco duro.

Los usuarios de Saturn recibirán el mes próximo este arcade de impresionante aspecto que tiene todas las cualidades para convertirse en el mayor éxito para el 98 para la consola de Sega.

El retorno del genio



«Burning Rangers» es un título al que se está esperando con mucha ansiedad, ya que supondrá el reencuentro del señor Yuji Naka con los usuarios de Sega Saturn. En el poco probable caso de que no sepas de quién estamos hablando, simplemente te diremos que este japonés de 32 años es el creador de Sonic, la mascota oficial de Sega, y el artífice de títulos ya míticos como «Out Run», «Space Harrier» o «Nights», que tan buenos ratos nos han hecho pasar a todos.



Interruptor



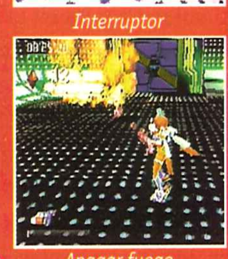
Mirar



Rescatar



Correr



Apagar fuego



Volar

Cualquier ranger que se precie deberá realizar las siguientes acciones de manera impecable: correr, activar interruptores, mirar en todas las direcciones, volar, apagar incendios, recoger cristales y rescatar a gente atrapada. Pero no te preocupes. Antes de que te manden a una misión, podrás practicar en el centro de entrenamiento.

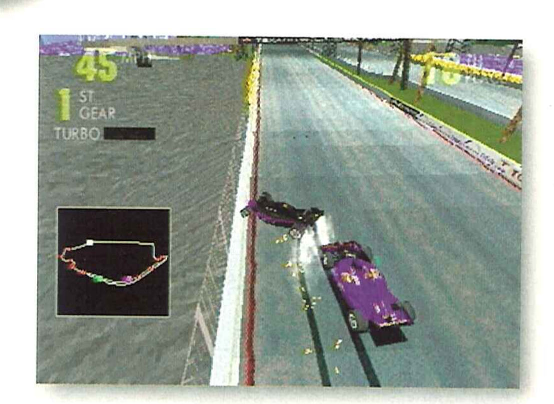
Tras las huellas de «F-1»

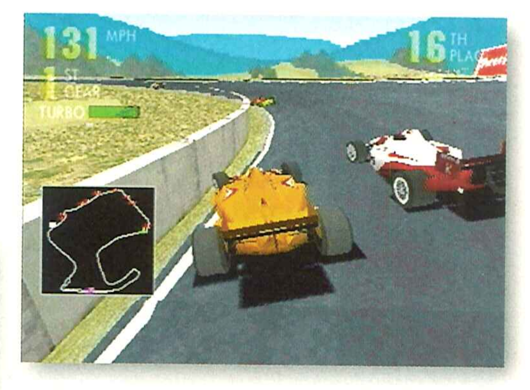
NEWMAN RACING HAAS

Apoyándose en el engine del genial «F-1 '97», Psygnosis quiere sorprendernos de nuevo a todos con un simulador de velocidad escalofriante que será fiel hasta sus últimas consecuencias a uno de los deportes de motor que más adeptos ha ganado en Estados Unidos: el Cart Racing.





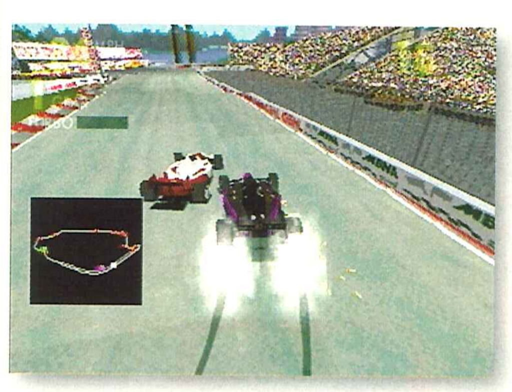




La escudería Newman-Haas, propiedad del actor Paul Newman, ha prestado su nombre y su imagen para que el equipo Studio 33 de Psygnosis lograra el producto más realista posible basado el Cart Racing, competición escasamente conocida en Europa pero tremendamente popular en U.S.A.

En realidad se trata de un deporte muy similar a la Fórmula 1 pero que se corre con monoplazas algo menos potentes pero igual de peligrosos capaces de alcanzar velocidades de vértigo sobre complejos circuitos, muchas veces urbanos.

La obsesión por lograr el simulador perfecto ha llevado a los responsables del juego a incluir numerosas opciones que irán desde una conducción asistida en la que casi sólo tendremos que preocuparnos de coger bien las curvas, a una simulación pura en la que cada aspecto de los complejos monoplazas quedará al arbitrio de nuestras habilidades. Y entre los dos extremos, todos los grados intermedios que podáis imaginar y tantas posibles configuraciones de los coches que a lo mejor os da por aprender mecánica. Además, se incluirán pilotos, escuderías y circuitos oficiales, pudiendo incluso acceder a una base de datos con la historia e incidencias de cada uno de ellos.



Los repetidos choques terminarán dañando nuestro bólido de manera que no sólo perderá piezas por la carretera, sino que incluso perderá potencia y maniobrabilidad.

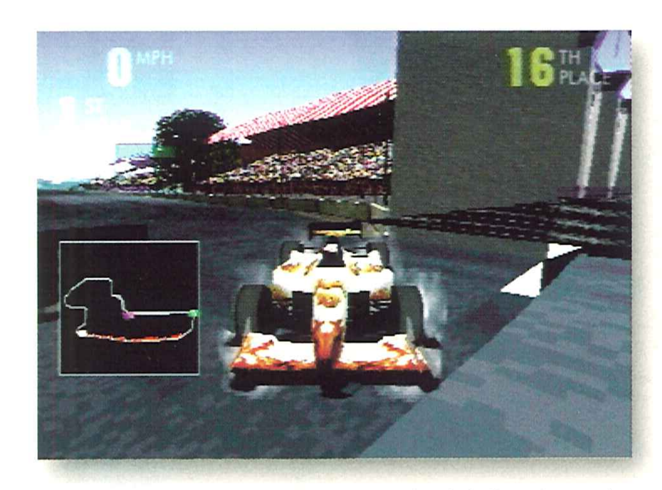
Para el desarrollo de «Newman-Haas Racing» se ha contando con el consejo de experimentados pilotos, lo que permitirá que los bólidos se comporten igual que en la realidad, para lo que se ha cuidado tanto la física de los coches como la Inteligencia Artificial de los pilotos controlados por la máquina. A todo esto habremos de sumarle una amplia colección de modos de juego en la que no faltará el campeonato y la opción para dos jugadores simultáneos, once circuitos (cuatro de ellos urbanos), comentaristas, cámaras, repeticiones, boxes...

Si te gustó «F-1'97» y quieres repetir emociones desde una perspectiva muy diferente, este podría ser tu juego.

El realismo en general de todos los aspectos del juego, tanto gráficos como jugables.

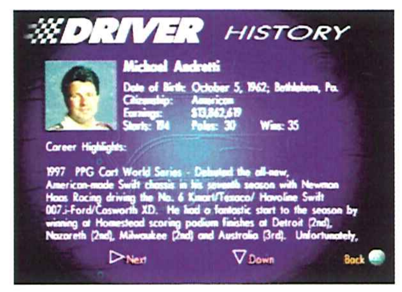


Gracias a la pantalla partida podremos enzarzarnos en divertidas carreras uno contra uno que podrán desarrollarse tanto en competiciones de una sola carrera como en campeonato completo.



Como ya es habitual en los simuladores de velocidad, dispondremos de la posibilidad de mirar hacia atrás para ver la posición de nuestros perseguidores. Además, el juego incluirá una velocidad marcha atrás.

Un auténtico simulador



Base de datos



Configuración del coche



Boxes



Pilotos

Uno de los aspectos destacados de «Newman-Haas» será la increíble cantidad de menús que se nos ofrecerá para configuración de vehículos, modificación de elementos de la carrera u opciones gráficas, del mismo modo que dispondremos de completas bases de datos con interesante información sobre pilotos, escuderías y circuitos.

Hasta el año pasado, el Cart Racing se disputaba únicamente en Estados Unidos, pero últimamente esta modalidad -muy parecida a la Fórmula 1- ha llegado a otros países como Japón o Australia.

Ni los textos ni los comentarios van a estar traducidos al castellano. Una auténtica pena.

La entrada a boxes es otro de los elementos que no deben faltar en los simuladores de velocidad que se precien.


MANGAS & VIDEOGAMES
595 PTAS.
22 cómics protagonizados por personajes de videojuegos
Regalamos 100 vídeos de Dragon Ball
Ganadores del Concurso Nacional de Manga
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.











Ya a la venta

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



Fighters Destiny

ORIGINALIDAD y calidad

Hasta Nintendo 64 llega un juego de lucha absolutamente innovador. Tanto, que resulta completamente diferente a cuantos simuladores hemos probado hasta ahora.

De hecho, no sé muy bien por dónde empezar para hablaros de las innovaciones que presenta este título. Quizás lo mejor sería comenzar explicando su mecánica pues, aunque su aspecto general es el de un típico "uno contra uno" lo cierto es que existen muchísimos detalles que hacen que los combates resulten muy distintos a lo habitual.

El punto más importante es que nuestro objetivo no será ganar un número determinado de asaltos acabando con la barra de energía del rival. A pesar de que sí existen las barras de energía, en «Fighters Destiny» nuestro objetivo es lograr un número de puntos (normalmente siete) a base de asestar determinados tipos de golpes. Es decir, si le endosamos al rival un golpe especial ganaremos tres puntos; si conseguimos agarrarle y sujetarle contra el suelo se nos darán dos puntos; si le tiramos del ring, un punto, y si agotamos su barra de energía y le noqueamos, tres puntos.

Este sistema de puntuaciones permite que , incluso con la barra de energía agotada, el luchador pueda todavía intentar esquivar nuevos ataques del rival y, si aguanta lo suficiente, ésta se volverá a rellenar. De esta forma, los combates pueden durar desde apenas unos segundos hasta varios minutos, dependiendo de lo rápidos que seamos impactando al contrario y de los puntos que logremos en cada asalto.

Esta mecánica provoca que los combates tengan un factor estratégico más elevado de lo normal, algo que también se ve favorecido por el hecho de que tenemos a nuestra disposición un botón que nos permitirá esquivar al rival, quitarnos de la trayectoria de sus puños o realizar un contraataque más rápido que el tradicional bloqueo. ➤











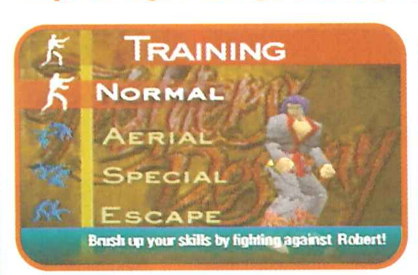
Después de cada combate disfrutaremos de una espectacular repetición con los últimos instantes de la lucha y la "aclaración" del golpe final.



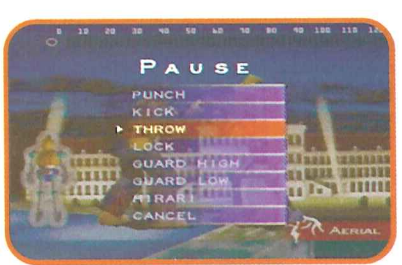
Quedaos con este nombre: «Fighters Destiny». Se trata, ni más ni menos, que del mejor juego de lucha para Nintendo 64.

Para entrenar golpe a golpe

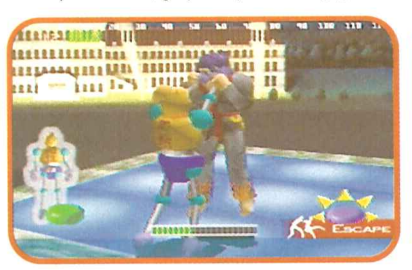
Uno de los muchos modos de juego de este cartucho nos permite entrenar contra un robot "sparring". Muchos juegos de lucha tienen una opción similar, sin embargo es raro encontrarse con uno que te permita entrenar todos y cada uno de los aspectos del combate de manera independiente o conjunta, según las exigencias del guión.



En este menú podemos elegir la opción que queramos para el entrenamiento: en general, ataques aéreos, golpes especiales o fugas.



El entrenamiento "general" también incluye sus correspondientes apartados: desde puñetazos a bloqueos o presas o guardias.



No hay nada peor que ver como un rival al que dominas se revuelve, te agarra y gana la pelea. Aquí aprenderás a escapar de sus presas.



Aprender a esquivar es casi tan importante como atacar. Así que utiliza tu habilidad para evitar sin bloquear que el robot te alcance.



Si estás harto de que los rivales esquiven tus golpes prueba esta modalidad: si impactas en el casi infalible robot tendrás mucho ganado.



Si ya tienes al enemigo atontado es más fácil probar con los golpes especiales. No son movimiento fáciles, así que conviene entrenar.

El más rápido.

Este título ofrece numerosos y muy originales modos de juego. Uno de ellos, el "Fastest", nos propone un reto muy interesante: derrotar a un montón de luchadores en menos de un minuto.

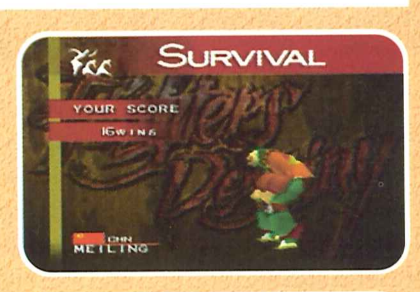
Irán saliendo uno tras otro y deberemos conseguir cuatro puntos para eliminarlos.



Cien contra uno.

Otro interesante modo de juego, el "Survival". Aquí la cosa consistirá en aguantar los ataques nada más y nada menos que de 100 enemigos. Pero tranquilo, que no vendrán todos a la vez, sino uno tras otro y bastará con que les ganes un punto.

Las sorpresas llegarán en este modo en forma de nuevos y variopintos luchadores.





Agárralo como puedas

En este juego no encontraréis magias, ni podréis utilizar ningún tipo de arma. Deberéis pelear únicamente empleando vuestros brazos y piernas y, por ello, la lucha cuerpo a cuero resultará fundamental. Aquí os mostramos algunas complicadas situaciones que tendréis que afrontar.



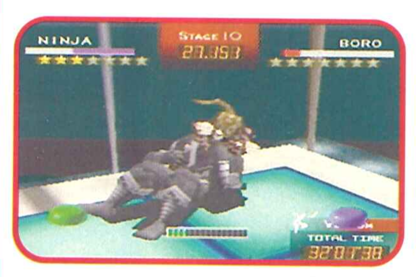
Cuando te agarran aparece una barra que indica el tiempo disponible para reaccionar. Si eres rápido podrás evitar la derrota.



A veces no sólo se puede evitar el ataque, si no que incluso puede devolverse. También es posible reaccionar, pero el tiempo es muy corto.



Si intentan tirarte fuera del ring no sólo podrás agarrarte al borde, sino que también podrás coger a tu rival y tirarle tú a él.



Hay un tipo de presa que inmoviliza al rival y le aprieta poco a poco restándole energía. Se contrarresta pulsando rápido los botones.



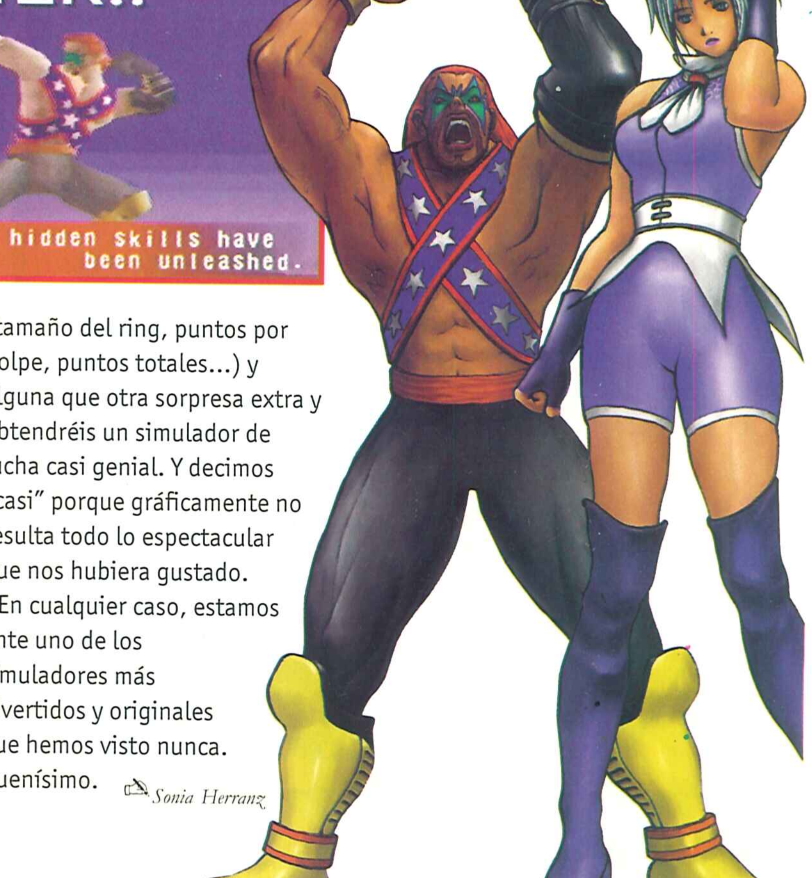
Tras un golpe o un movimiento fulminante podemos agarrar al rival de manera tan veloz que no le dé tiempo ni a intentar esquivarnos.



Si el tiempo se agota, los jueces decidirán el vencedor teniendo en cuenta los golpes propinados y no la barra de energía restante.







➤ En cuanto al manejo de los luchadores también hay que señalar que resulta bastante sencillo y, aparte de los dos botones para movimientos de defensa, utilizando y combinando tan sólo otros dos botones podremos desarrollar más de cuarenta golpes para cada personaje.

Por otra parte, en «Fighters Destiny» los combates resultan enormemente dinámicos y la alternancia en el dominio de la situación entre un jugador y otro puede ser constante, lo que consigue que este juego se convierta en uno de los arcades de lucha más emocionantes y disputados que hemos visto en mucho tiempo.

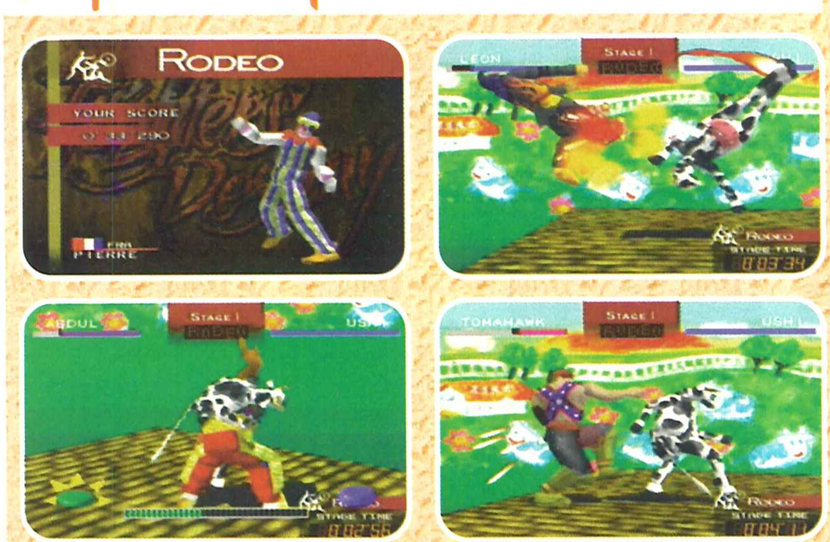
Unidle a todo esto la nada despreciable cifra de diez luchadores, numerosos y originales modos de juego, la posibilidad de configurar varios aspectos de los combates (tamaño del ring, puntos por golpe, puntos totales...) y alguna que otra sorpresa extra y obtendréis un simulador de lucha casi genial. Y decimos "casi" porque gráficamente no resulta todo lo espectacular que nos hubiera gustado.

En cualquier caso, estamos ante uno de los simuladores más divertidos y originales que hemos visto nunca. Buenísimo.

Sonia Herranz

Más "pesao" que una vaca

Esta divertidísima opción nos propone que aguantemos un minuto... ¡peleando contra una vaca! No sabéis cómo sacude la amiga, pero, además, derrotarla no nos vale de nada: lo que hay que hacer es aguantar sin que nos noquee o nos tire del ring. ¡Esta vaca sí que da buenas leches...!









El planteamiento de los combates es muy original y para obtener la victoria hará falta tanta habilidad como astucia.

Aprendiendo de los maestros

Este modo nos permitirá crear nuestro propio luchador a base de enfrentarle a maestros. Las características que ganemos para nuestro luchador se pueden grabar en un Memory Pack, de manera que el personaje podrá ser empleado en cualquier otro modo de juego. Por supuesto, físicamente será idéntico al luchador original con el que empezamos a jugar.

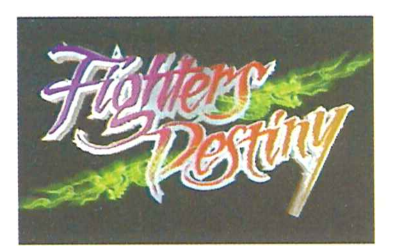








Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Lucha
Compañía:	Ocean
Programación:	Imagineer
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 Luchadores
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	64 Megas



GRÁFICOS: 90
Los movimientos de los personajes son suaves y muy fluidos, pero los escenarios son en general bastante pobres y los polígonos de los luchadores poco depurados. Buenos, pero no tanto.

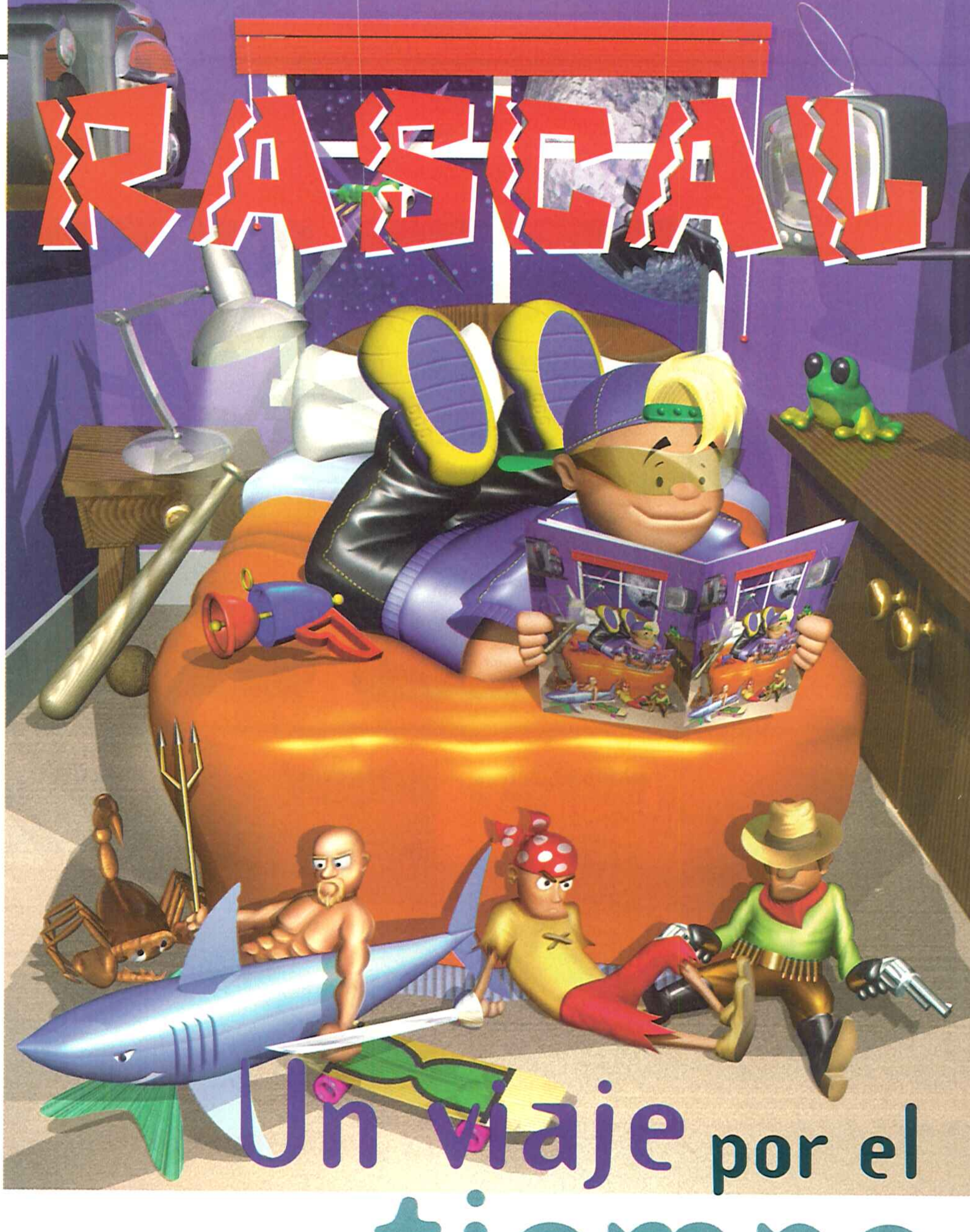
SONIDO: 90
Los combates estarán amenizados por las frenéticas voces de los comentaristas. La banda sonora es correcta.

JUGABILIDAD: 93
Dos botones de defensa y dos botones de ataque es todo lo que hace falta para jugar. La sencillez del control permite sumergirse de lleno en la estrategia de cada combate.

DIVERSIÓN: 94
Aunque no es un juego difícil y se llega rápido al final, existen gran cantidad de modos de juego y alicientes que alargan enormemente la vida del juego. Además, las rápidas alternativas consiguen que nunca haya dos combates iguales.

VALORACIÓN: 93
«Fighters Destiny» me parece un título ineludible para los usuarios de N64 amantes de la lucha. A pesar de que su calidad gráfica no llega a sorprender y de que no dispone de un número de luchadores excesivamente elevado, lo cierto es que sus aspectos jugables resultan verdaderamente revolucionarios y han conseguido que, después de mucho tiempo, volviera a pasármelo realmente en grande con un juego de lucha. Este es, sin duda, el primer mito del género para Nintendo 64.

RANKING:
1. **Fighters Destiny**
2. Killer Instinct Gold
3. Mace The Dark Age



Un viaje por el tiempo





Enfundaros vuestros guantes, calaros hondo la gorra, coged vuestra pistola de burbujas y preparaos para saltar a la máquina del tiempo. Vuestro objetivo: ayudar a este muchachote, Rascal, a intentar rescatar a su padre, que ha caído en manos del malo de turno.

Pero la tarea no va a ser nada fácil, pues vuestra odisea se prolongará a lo largo de 21 lugares temporales en los que a los elementos aventureros básicos tales como las llaves y los laberintos, habremos de sumarle un factor plataformero realmente a prueba de hábiles.

«Rascal» podría ser definido como una especie de aventura gráfica de acción y plataformas (sí, algo parecido a «Tomb Raider» pero con un look diferente) que nos transportará a escenarios tan distantes en el espacio y en el tiempo como un barco pirata, una pirámide azteca, un castillo medieval o extrañas localizaciones futuristas, por citar algunos ejemplos.

En cada uno de estos niveles

deberemos encontrar las seis piezas de un reloj de arena y luego dar con la salida del mundo en cuestión. Dicho así parece sencillo, pero por medio habrá puertas que abrir, enemigos a los que eliminar y tareas tan variadas como bucear o deslizarnos con un skate a lo largo de un gigantesco tobogán.

Todos los escenarios son completamente tridimensionales, de manera que nuestra libertad de movimientos es absoluta y sólo se verá limitada por las paredes de las habitaciones o por puertas cerradas.

Esta tridimensionalidad está verdaderamente conseguida y podemos decir que «Rascal » es posiblemente el juego de cuantos hemos visto en PlayStation que mejor ha logrado plasmar esta sensación de espacio y volumen. Además, el diseño, el colorido y el nivel de detalle de los decorados resulta verdaderamente atractivo, por lo que en su conjunto «Rascal» ofrece un aspecto imponente. La única pega en este sentido es que el control del personaje no es excesivamente preciso y en un juego donde un error de un milímetro en un salto puede suponer el fin, es un detalle que molesta bastante.

Y puestos a sacar pegas, también tenemos que decir que este compacto resulta muy divertido, atractivo, enganchante, ameno, variado... de verdad, es un gran juego, pero la diversión se ve un poco limitada por el hecho de que sólo podemos salvar cuando acabamos un nivel y, como solemos llegar con la vida mermada, se nos obliga a repetir en excesivas ocasiones las mismas pantallas, cosa que, personalmente, me pone bastante de los nervios...

Clayman



Rascal también tiene la habilidad de bucear. Habrá fases que se desarrollarán íntegramente bajo el agua y para no ahogarnos tendremos que ir recogiendo burbujas de aire como las de la pantalla.

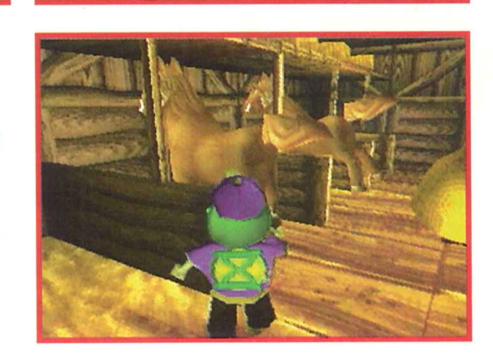


Los escenarios de plataformas puras suelen ser los momentos más tensos del juego, ya que no es fácil controlar la inercia de Rascal. La práctica y la paciencia son nuestras mejores medidas.



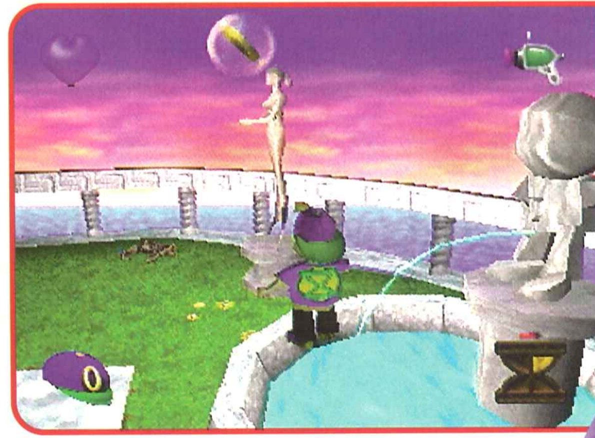


Psygnosis nos presenta una aventura de plataformas que ha sabido representar las 3D como nadie.





Si queremos continuar la búsqueda habremos de derrotar a este descomunal relojero al final de cada uno de los períodos históricos que recorramos. Cada vez será en un nuevo escenario y cada vez será más difícil.



Escondidas en cualquier rincón pueden estar las piezas del reloj de arena. Si no tenemos las seis no podremos salir del nivel aunque encontremos la salida.



En la era tecnológica, el cine tendrá su cabida y enfrentarse a un dinosaurio gigante que campa a sus anchas por la calles de una ciudad en miniatura no será más que una de las muchísimas sorpresas que nos aguardan.



La solidez de los escenarios, su perfecta construcción y la nitidez de todos sus elementos y detalles es uno de los aspectos más destacables de «Rascal». Es un juego visualmente impactante y eso empuja a continuar.







Los enemigos más numerosos son arañas, ratas y pequeños animalillos a los que podemos eliminar saltando sobre ellos, pero de vez en cuando nos encontraremos con bichos tan peligrosos como este.





Puertas temporales

Todo el juego tiene la casa de Rascal como punto de referencia.

En sus diferentes salas se encuentran los nódulos que nos permiten viajar en el tiempo, pero para entrar en cada habitación deberemos haber encontrado antes la llave correspondiente.





«Rascal» es un juego que sabe hacerse muy divertido y que sorprende por sus bellísimos gráficos.



Aunque las dificultades de este juego se centran en las plataformas, a veces deberemos afrontar peligros diferentes, como bajar en skateboard por este tobogán.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas / Aventura
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Travelers Tales
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	21
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
Realmente bonitos, coloristas e increíblemente nítidos y detallados. La sensación de tridimensionalidad es, sencillamente, perfecta.

SONIDO: 85
Simpáticas melodías y efectos, pero tampoco hacen gala de ningún alarde.

JUGABILIDAD: 87
El juego en sí no es difícil pero el no poder salvar hasta el final de una fase complica mucho las cosas. El personaje, por su parte, se controla con cierta dificultad, ya que parece como si flotara...

DIVERSIÓN: 92
Esto de saltar, disparar, nadar, recoger llaves... es una fórmula que parece garantizar la diversión para cualquier tipo de jugón, tenga la edad que tenga.

VALORACIÓN: 92
Imagináos que cogéis «Tomb Raider» y «Croc» y los mezcláis. Pues el resultado de ello sería algo muy parecido a este «Rascal», título en el que se combinan con maestría las plataformas, los disparos, los tintes de aventura y los espacios totalmente tridimensionales. Añadidle a esto unos gráficos con una resolución y un colorido sensacionales, escenarios de muy distintos ambientes y una notable variedad de acciones a realizar y obtendréis un compacto que sorprende por su belleza y garantiza la diversión. Obtendréis, en definitiva, «Rascal», un gran juego.

RANKING:

Tomb Raider 2

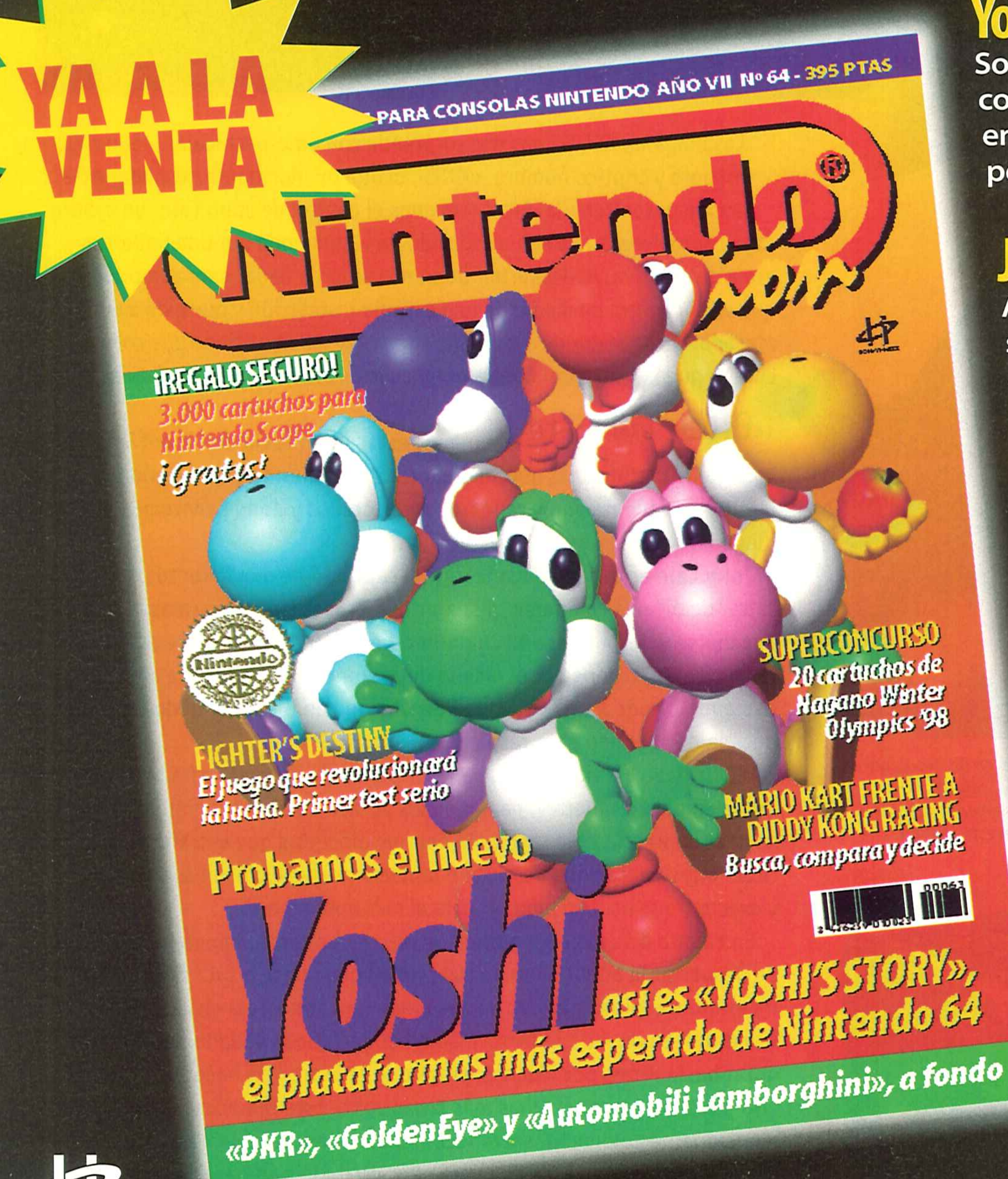
Rascal

Croc

Nintendo® Acción

Regalamos 3.000 cartuchos para Nintendo Scope 20 «Nagano Winter Olympics» de N64
Primeros trucos para «FIFA 98», «Tetrisphere» «Fighter´s Destiny», «Bomberman 64»

YA A LA VENTA



Yoshi´s Story

Son divertidos, tienen muchos colores y comen fruta. Los nuevos Yoshis se presentan en N64 con un juego encantador. Aquí podrás leerlo todo sobre «Yoshi´s Story».

Juegos de Rol

Adelantamos los juegos de Rol que van a salir este año para N64. Leeréis todo sobre «Zelda», «Goemon», «Earthbound»...

Konami pega fuerte

Presentamos «NBA Pro» y «Aerofighters Assault», y comentamos el juego oficial de las Olimpiadas de Nagano.

Tonic Trouble

Primeras imágenes y entrevista al equipo de Ubi Soft que trabaja en el primer cartucho "inteligente" para N64.

Diddy Kong Racing

Capítulo final de la guía «DKR» para correr más que nadie. Y penúltima entrega de la solución «GoldenEye».



ACCIÓN en estado puro

ONE

La compañía ASC Games nos sorprende con un espectacular juego cuyo escueto y críptico nombre, «ONE», oculta un alucinante despliegue de acción desenfrenada. En él tomamos el control de John Cain, un cyborg cuyo brazo derecho ha sido sustituido de algún modo por una poderosa arma destructiva. Al despertar, John no recuerda nada, pero comprueba que se encuentra en medio de una extraña instalación y que está siendo atacado. No sabe dónde está ni porqué, pero sabe que tiene que correr cuanto pueda y disparar contra quienes le disparan si quiere salvar su vida.

«ONE» consiste en una espectacular mezcla de "shoot´em up" y juego de plataformas que se enmarca en un mundo tridimensional de fabulosa ambientación y tenebrosos decorados y donde viviremos el juego más trepidante de nuestra vida.

John Cain es capaz de realizar gran cantidad de movimientos, como saltar de diversas maneras, disparar numerosos tipos de armas, agacharse y desplazarse en cualquier dirección, pero siempre dentro de los límites marcados por el diseño del camino que tenga ante él y siempre haciéndolo todo a una velocidad de vértigo, sin disponer ni de una sola décima de segundo para respirar.

ASC ha dado así vida a un juego especialmente pensado para los amantes de las emociones fuertes, para quienes gusten de afrontar grandes retos, y se hace imprescindible señalar la enorme dificultad que entraña «ONE», un título que se desarrolla a un ritmo rapidísimo, que exige un control preciso y exacto y que no deja lugar ni para el más mínimo error.

En cuanto a su aspecto gráfico, «ONE» es brillante, imponente, y capaz de despertar la admiración de todo aquel que consiga salir ileso de sus incesantes explosiones, las cuales crean una atmósfera visual única y te sumergen en un mundo terrorífico en el que queda vedado detenerse y mirar hacia atrás, por muchas ganas que te entren de hacerlo.

No puedo contaros muchas más cosas sobre este fabuloso y emocionante compacto, salvo recomendaros encarecidamente que, si creéis que estáis capacitados para ello, no dudéis en hacerlo girar en vuestra PlayStation.

Rubén J. Navarro

El aspecto que ofrecen los decorados 3D de este juego es, sencillamente, brutal. Uno de los mejores trabajos que hemos visto en este sentido.

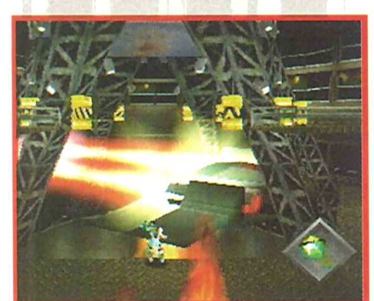
uno de los mayores atractivos de «ONE» proviene de su original sistema de "power-up". En lugar de ítems que restauran la vida o que aumentan el poder, encontramos un curioso marcador en forma de poliedro que cambiará de color y de tamaño a medida que aumente nuestra "rabia": cuantos más enemigos eliminemos y más objetos destruyamos, más fuertes y resistentes nos haremos. Y viceversa.



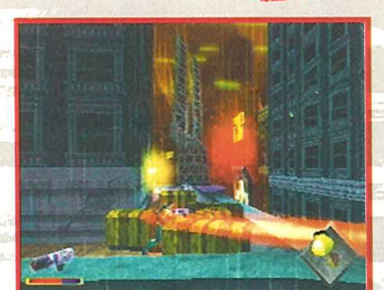
Fase 1
La base

Tras un comienzo trepidante en el que somos perseguidos por una nave que dispara a través de grandes ventanales, tenemos que encargarnos de otra nave dotada de lasers.





Fase 2
La ciudad

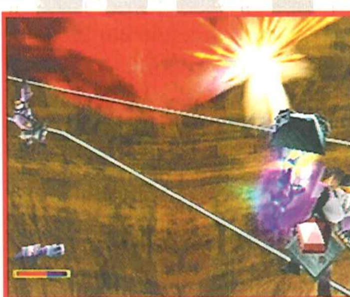




En una ciudad con una ambientación al más puro estilo "Blade Runner" tendremos que saltar de tejado en tejado mientras escapamos de la policía y de numerosas naves. Casi al final montaremos en un vehículo donde nos dispararán sin cesar desde todos los ángulos.

Bajo este inocente nombre se esconde el juego más trepidante de la historia.

Fase 3
El acantilado





Saltar de saliente en saliente, esquivar aludes de rocas e incluso bajar a toda velocidad por los cables de un deslizador es lo que tendremos que hacer en esta trepidante fase.

Fase 4
El laboratorio





Este es uno de los niveles más difíciles (imposibles) del juego: tenemos unos segundos para ir alcanzando diversos puntos de un enorme laboratorio antes de que acabe la cuenta atrás y detone una bomba.

Fase 5
El complejo





Esta base esconde un entramado de vías de trenes de alta velocidad que os atropellarán al menor descuido. Por si fuera poco, un temible robot protege la salida de la fase.

Fase 6
La base submarina





Nuestro último objetivo es un túnel situado en el fondo del mar. Al final de esta fase descubriremos el misterioso origen de nuestro protagonista, pero no será fácil: cientos de soldados y extraños seres de las profundidades marinas intentarán impedirlo.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	ASC
Programación:	ASC
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
Los efectos de las explosiones son los mejores que hemos visto nunca en un juego, y los decorados tienen un nivel de calidad y un atractivo alucinantes.

SONIDO: 90
Excelente, ya que además del ruido de las explosiones escucharéis una estupenda banda sonora de corte futurista.

JUGABILIDAD: 88
El control es sencillo y la respuesta del pad es de una rapidez acorde a los reflejos que necesita tener el jugador. Una lástima que los cambios bruscos de cámara y la poca precisión a la hora de realizar saltos arriesgados le añadan aún más dificultad a un juego de por sí dificilísimo.

DIVERSIÓN: 92
No habíamos visto nunca un "shoot´em up" con un ritmo tan frenético. Los seis niveles son muy largos y variados pero de una dificultad tan enorme que os obligará a empezar cada fase una y otra vez.

VALORACIÓN: 92
ASC ha conseguido con «ONE» un título de acción muy absorbente, ya que su original sistema de "power-up" hace que nos identifiquemos totalmente con el estado físico del personaje. Sus impresionantes gráficos, la espectacularidad de las explosiones, la variedad de los escenarios y su trepidante desarrollo le convierten en uno de los mejores exponentes dentro del género de la acción y en un título que los amantes de las emociones fuertes no pueden dejar pasar.
No obstante, avisamos, su elevadísimo nivel de dificultad lo hace apto solamente para los más diestros en el manejo del pad. Si eres uno de ellos, disfrutarás a tope.

RANKING:
No hemos visto una cosa igual ni en PlayStation ni en ninguna otra consola.

DIABLO



A nivel gráfico, uno de los detalles más destacables de este título es su magnífica iluminación, incluso con fuentes de luz móviles.







Como ya hicieran en su momento con «Warcraft 2», Blizzard y Electronic Arts traen a PlayStation otro juego que ha cosechado un enorme éxito en los ordenadores personales.

Se trata de «Diablo», una curiosa mezcla entre "beat'em up" y juego de rol donde tenemos la posibilidad de elegir entre tres clases de personaje -guerrero, mago o pícara- para lograr nuestro objetivo principal: eliminar a un ser llamado Diablo que se oculta en lo más profundo de las catacumbas que hay debajo de una iglesia en ruinas.

El desarrollo del juego consiste en eliminar a base de golpes, flechazos o hechizos mágicos a todos los monstruos que se nos pongan por delante hasta llegar al último nivel. Mientras avanzamos iremos consiguiendo puntos de experiencia y, cuando hayamos obtenido los suficientes, se nos darán unos puntos que podremos repartir entre las habilidades de nuestro personaje, pudiendo así desarrollarlo como mejor creamos.

Comenzamos la aventura en el pueblo, centro neurálgico al que tendremos que regresar numerosas veces para abastecernos de pociones, armas, objetos mágicos y demás ítems. En él podemos conversar con distintos personajes, como el herrero, el posadero o la bruja, quienes, además de darnos valiosa información, nos encargarán misiones, como eliminar a un determinado enemigo o encontrar algún libro u objeto. Una vez explorado el pueblo, nos internaremos en las catacumbas, donde nos esperan los dieciséis enormes niveles que nos separan del enemigo final.

A la excelente apariencia gráfica, sencillez de control y atractivo argumento de «Diablo» se les une un prolongado tiempo de vida, ya que aunque terminar el juego no resulta demasiado complicado, Blizzard ha implementado una compleja rutina que hace que cada vez que iniciemos una nueva partida todos los niveles del juego tengan un mapeado distinto.

El único -pero importante- problema que tiene «Diablo» es el hecho de no estar traducido, lo cual dificulta la comprensión de las misiones y los diálogos.

Por otra parte, si bien hemos de decir que Blizzard no ha logrado del todo su intento de hacer un juego de rol en tiempo real debido a la excesiva simplicidad y escasez de misiones, sí resulta un juego sumamente original y adictivo, que, aunque por su desarrollo se encuentra muy cercano al "beat'em up", resulta difícil de clasificar por la cantidad de detalles de RPG que contiene.

Rubén J. Navarro

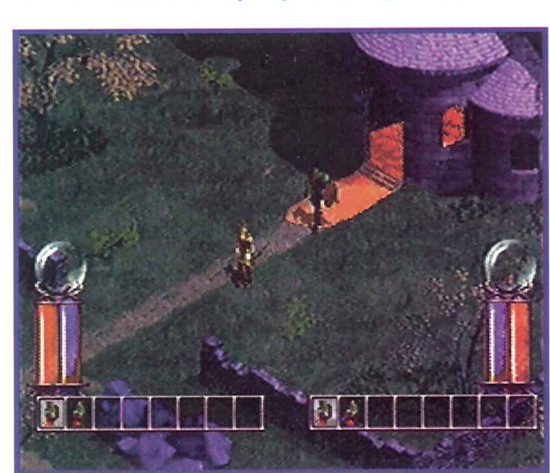







Aunque el mago es el personaje que más habilidad y potencia tiene a la hora de lanzar conjuros, con un poco de entrenamiento tanto el guerrero como la pícara son capaces de utilizar también cualquiera de los más de veinticinco hechizos distintos que podemos encontrar en «Diablo».

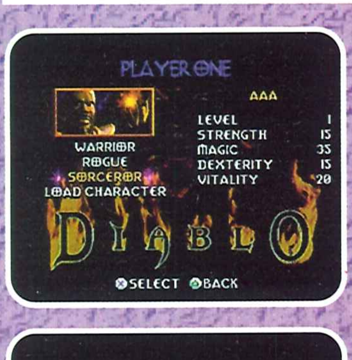
Este título abre un nuevo género en PlayStation que consiste en una hábil mezcla de "beat´em up" y Juego de Rol.



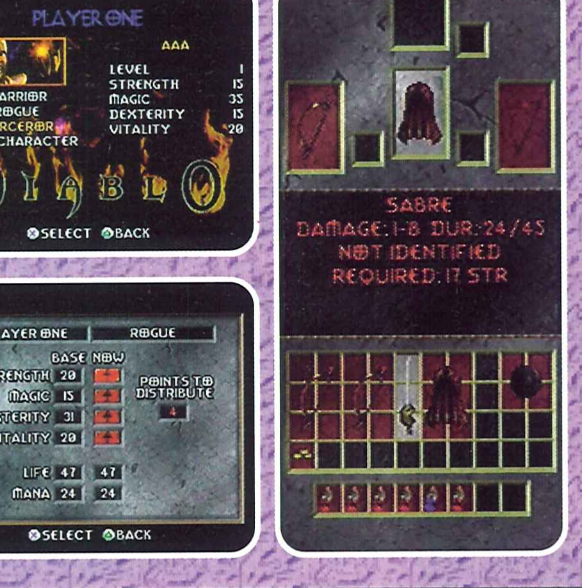
Uno de los puntos fuertes de «Diablo» es la posibilidad de jugar partidas con dos jugadores simultáneos en la misma consola. Para este modo de juego también podemos elegir encarnar a un guerrero, a un mago o a una pícara.

Creando al personaje

Al principio elegimos el personaje que queremos encarnar. Todos tienen características básicas que vamos aumentando según ganamos experiencia. En la pantalla de inventario podemos equiparlos con cualquier objeto que encontremos.









Los habitantes de la aldea estarán encantados de hablar con vosotros para ofreceros pistas y misiones, reparar vuestras armas o venderos cualquier tipo de objeto. Una lástima que Electronic Arts no haya traducido los textos ni doblado las voces.





En nuestro recorrido por las catacumbas encontraremos todo tipo de armas mágicas, capillas encantadas y libros arcanos.





Consola: PLAYSTATION
Tipo: BEAT'EM UP/RPG
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: BLIZZARD
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 16
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91

Realizados con todo lujo de detalles y un colorido sensacional. Técnicamente son un alarde de programación, incorporando incluso fuentes de luz dinámicas y efectos de transparencias. El único defecto es que cuando hay muchos enemigos en pantalla se produce cierta confusión.

SONIDO: 83

Una música intensa logra recrear a la perfección la atmósfera de misterio de las catacumbas, aunque se echa de menos algún efecto más. Las voces, en inglés.

JUGABILIDAD: 85

La forma de atacar a los monstruos es muy sencilla, ya que cuando estamos cerca de uno, éste se ilumina y tan sólo tenemos que pulsar un botón para atacarle. Sin embargo, la forma de acceder a los menús es algo incómoda.

DIVERSIÓN: 90

Es una interesante mezcla de "beat´em up" y juego de rol. A los amantes del segundo género se les quedará corto, pero gustará a los aficionados a los juegos de acción con dosis de estrategia.

VALORACIÓN: 88

«Diablo» es un juego muy original que une los mejores elementos del "beat'em up" con otros propios del RPG, logrando un híbrido muy interesante que podemos decir que inaugura un nuevo estilo. A sus 16 fases que cambian su mapeado cada vez que jugamos, sus tres niveles de dificultad, sus tres personajes distintos y sus cientos de armas y conjuros hay que sumarles el modo para dos jugadores, lo cual redondea un gran juego que, además, posse una calidad gráfica sobresaliente. Su puntuación baja varias décimas por estar en inglés.

RANKING:

No hay juegos similares para PlayStation

Theme HOSPITAL

Médico de familia

Bullfrog vuelve a la carga con sus juegos de estrategia tan realistas como peculiares. Hace unos años nos asombró a todos con un simulador de parque de atracciones, «Theme Park» y ahora vuelve a la carga con una idea aún más hilarante: construir y dirigir nada más y nada menos que un hospital.

A diferencia de lo que ocurría en «Theme Park», donde teníamos libertad de acción, ahora nuestra tarea será ir completando los objetivos que nos vaya fijando el hospital que nos contrate. Así, una veces tendremos que conseguir ganar dinero, otras lograr que nuestra clínica sea reconocida como una entidad de prestigio y otras, simplemente, encontrar la cura para una espeluznante enfermedad. De esta forma, el desarrollo del juego se hace muy variado y, una vez pongamos en marcha el hospital, no habrá forma de descansar tratando de conseguir objetivo tras objetivo.

Como directores del centro que somos, deberemos ocuparnos de todos y cada uno de los detalles relacionados con el hospital, encargándonos desde el diseño físico de las consultas (incluso eligiendo dónde poner, la puerta, la mesa, la silla...) a la contratación de personal, pasando por la investigación, la limpieza, la comodidad de nuestros pacientes.

El juego comienza sobre un edificio vacío en el que hemos de colocar una recepción, las consultas de medicina general y otras instalaciones. Por supuesto hemos de tener cuidado del aprovechamiento del espacio e incluso deberemos comprar terrenos adyacentes cuando nos demos cuenta de que los quirófanos ya no nos caben en el edificio principal. Los pacientes empezarán a llenar los pasillos, habrá que ponerles aseos, bancos, máquinas de bebidas, calefacción y hasta alguna plantita que alegre el ambiente.

Por supuesto, nuestros empleados también necesitan descanso, así que una sala para el personal y una zona de estudio tampoco están de más. Y como las enfermedades de nuestros pacientes serán de lo más exótico (invisibilitis, Síndrome del Rey, arguiñanitis, lengua caída, cabezones...) deberemos contratar médicos especializados en diversos temas tales como psiquiatría, cirugía o investigación.

Todos estos problemas son bastante cotidianos en un hospital, pero este juego tiene también sus tintes humorísticos y, en ocasiones, tendremos que afrontar situaciones tan curiosas como una abducción extraterrestre o una epidemia de vómitos que dejará nuestros pasillos intransitables.

Esta gran cantidad de elementos configura en su conjunto un juego lleno de alicientes que será capaz de tenerte pegado al monitor durante horas y horas. Eso sí, siempre que eso de dirigir y organizar sea lo tuyo, claro.

Sonia Herranz



Esta planta es la más sencilla, la de la primera fase, pero sirve para apreciar lo importante que es colocar bien las salas para aprovechar al máximo el espacio.

El buen humor que rezuma todo el juego queda patente en las simpáticas animaciones de todos los personajes.

Tras ponernos al mando de un parque de atracciones en «Theme Park», EA nos propone ahora asumir el control nada menos que de un complejo hospital.



Lo primero que tenemos que hacer es acondicionar el interior del hospital, poniendo las diferentes salas con sus muebles y las consultas con sus aparatos.



También deberemos acudir a la bolsa de trabajo para fichar a los profesionales -tanto médicos como personal de mantenimiento- que más se adecuen a nuestras necesidades.











Los textos están traducidos al castellano, lo cual es un detalle fundamental para el buen seguimiento del juego.



Debemos definir el trabajo del personal y, así, unos bedeles deberán estar pendientes de las reparaciones y otros de la limpieza.



Si tenemos problemas económicos, podemos acudir al banco y pedir un préstamo que, por supuesto, deberemos devolver con intereses.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SIMULACIÓN
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	BULLFROG
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Simpáticos y con personalidad, aunque quizá se eche en falta una mayor nitidez. De todos modos, resultan muy adecuados.

SONIDO: 91
Los efectos sonoros siguen la misma línea de simpatía de todo el programa, con el aliciente de escucharse voces en castellano.

JUGABILIDAD: 91
Se ha empleado un entorno de menús muy fácil de controlar, lo que permite dedicarse a jugar sin tener problemas con el control

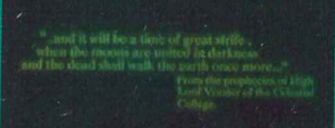
DIVERSIÓN: 91
Nunca se nos hubiera ocurrido pensar que dirigir algo tan serio como es un hospital -aunque el tema se trata con mucho humor-, pudiera resultar tan emocionante.

VALORACIÓN: 90
Un originalísimo juego de simulación que nos absorberá totalmente a poco que le demos un margen de confianza. Y es que, al principio, es difícil entenderse con los menús, los médicos, las distintas consultas, el banco... pero poco a poco todo se va haciendo más intuitivo y, al final, la incorporación de cada nuevo elemento se agradece como una complicación que añade más alicientes. Además, los textos y las voces están traducidos y doblados al castellano, lo cual resulta vital. «Theme Hospital» es un juego de simulación y, por tanto, para gente a quien le guste pensar, pero el ritmo del juego es tan trepidante que cualquier tipo de usuario se lo podrá pasar en grande.

RANKING:
Theme Hospital

Theme Park





WARHAMMER DARK OMEN

Estrategia en estado puro

«Dark Omen» es la segunda parte de uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real que aparecieron para PlayStation hará ya cosa de un año: «Warhammer: Shadow Of The Horned Rat».

Ambientado en el mundo de Fantasía creado por la célebre compañía Games Worshop, en él tenías que ponerte al mando de un grupo de mercenarios, los Grundebrinders, e ir realizando diversas misiones a cambio de dinero: proteger convoyes, destruir una banda de asaltantes orcos, liberar rehenes...

A diferencia de otros títulos del mismo género, como la saga «Warcraft» o «Command & Conquer», «Warhammer» no presentaba escenarios aislados únicamente enlazados por secuencias de vídeo, sino una auténtica campaña en la que tus tropas iban de un campo de batalla a otro acumulando experiencia, lo que afectaba a sus estadísticas.

Otra diferencia significativa que este título incorporaba era la de que en vez de soldados individuales que combatían hasta la muerte, su unidad básica era el pelotón, siendo éste susceptible a la desmoralización: si tus soldados sufrían muchas bajas en un combate, llegaba un momento en el que acababan huyendo, convirtiéndose en una presa fácil para el enemigo.

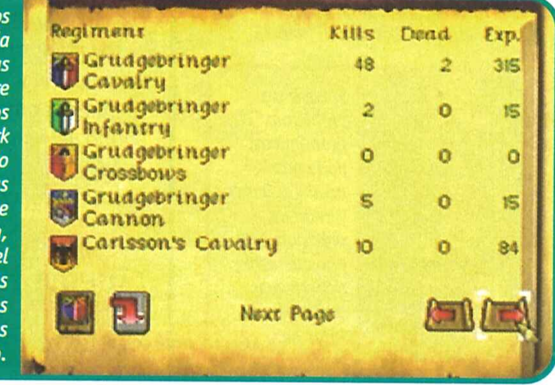
Pues bien, esta segunda entrega continúa en la misma línea de su antecesor, ofreciendo algunas mejoras muy significativas, aunque también algún que otro defectillo.

En la parte de las mejoras, dejando a un lado la introducción de más elementos propios de los juegos de rol -como poder encontrar objetos mágicos o mejorar las armaduras de nuestros soldados- la más llamativa es la relativa al sistema de control. «Dark Omen», no sólo es compatible con el ratón de PlayStation, sino que además ahora permite un control más completo sobre nuestras tropas: simplemente con pulsar sobre el icono de un regimiento enemigo que aparezca en pantalla, puedes mandar a tus soldados a que lo ataquen, sin tener que preocuparte de buscarlo.

En el lado de los defectos, «Dark Omen» adolece de una cierta dejadez en los gráficos. Por un lado están las unidades, las cuales son de un tamaño ridículo, siendo imposible distinguir en ellas -ni con el zoom- el más mínimo detalle, y por el otro están los gráficos del terreno, que aunque sí han mejorado, ofreciendo una sensación de tridimensionalidad casi perfecta, lamentablemente la brusquedad con la que se produce el scroll por la pantalla echa por tierra este avance.

Pese a estos problemillas técnicos, lo cierto es que «Dark Omen» es un título claramente superior a su antecesor, tratándose de un juego de estrategia muy recomendable, capaz de medirse con cualquiera de sus rivales y de dar mucha, mucha guerra a los aficionados al género.

Jonathan Dómbriz



A diferencia de otros títulos en los que la fuerza de las unidades es siempre la misma, los soldados de «Dark Omen » irán ganando experiencia en las batallas en las que participan, dependiendo del número de enemigos que abatan. Este es uno de los mayores alicientes del juego.




«Dark Omen» posee una interesante historia en torno a la que se estructuran las misiones y que se nos ofrece mediante bellas escenas de vídeo. Por desgracia, las voces no han sido dobladas, por lo que seguramente no te enterarás de nada.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ESTRATEGIA Y ROL
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	MINDSCAPE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM





Una de las mejoras más notables que este título incorpora sobre su predecesor es que es compatible con el ratón para PlayStation, con lo cual el manejo del juego se hace mucho más cómodo.

El interface es mucho más sencillo que el de la anterior entrega, permitiendo dar cualquier tipo de orden de manera inmediata. También permite un acceso más rápido a los conjuros y objetos mágicos.







Gráficamente esta entrega ha mejorado con respecto a su antecesor, pero tampoco consigue ofrecer una apariencia óptima.

GRÁFICOS: 84

Aunque se han introducido mejoras tanto en las animaciones como en los gráficos del terreno, las unidades siguen presentando un tamaño muy reducido, siendo imposible distinguir los detalles.

SONIDO: 87

Una música salvaje y pegadiza que sintoniza perfectamente con el ritmo frenético de los combates.

JUGABILIDAD: 86

Aunque mantiene el interface anterior de cuatro botones, este título incorpora una clara ventaja sobre su predecesor: es totalmente compatible con el ratón.

DIVERSIÓN: 85

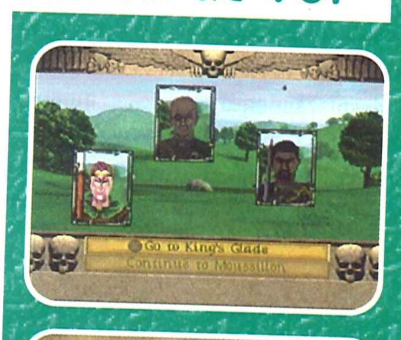
Una historia muy bien llevada, con diálogos repletos de ingenio -en inglés-, y unas batallas totalmente adictivas y desafiantes son los rasgos más destacados de éste título, que colmará las espectativas de todos los amantes de la estrategia.

Los fanáticos de la estrategia encontrarán en este «Dark Omen» una excelente oportunidad de poner a prueba sus dotes para el mando.



Ciertos tintes de rol

«Dark Omen» tiene un buen número de rasgos propios de los juegos de rol, como la mejora de las unidades o la elección de misiones. Esto, unido al hecho de que siempre combates con las mismas tropas, consigue que te involucres en la campaña mucho más que con otros títulos del género.









VALORACIÓN: 86

«Dark Omen» es un título que supera ampliamente a su antecesor, pero que sigue dirigiéndose a un público muy concreto: los amantes de la estrategia pura y dura. A diferencia de otros títulos como «Red Alert», en «Dark Omen» ciertos aspectos como los accidentes del terreno o el lado por el que atacas al enemigo son de especial importancia, convirtiéndose en un título apasionante pero a la vez duro, que sólo los estrategas más acérrimos podrán apreciar en todo su esplendor.

RANKING:

Red Alert

Dark Omen

Warhammer









A VUELTAS con el TETRIS



TETRISPHERE™

Con este cartucho Nintendo nos acerca una nueva dimensión de la vieja idea del «Tetris». Una nueva dimensión en todos los sentidos. Y es que «Tetrisphere» se basa en movernos sobre una esfera tridimensional formada por diversas capas de fichas que cubren su brillante núcleo. Además, no sólo deberemos de conformarnos con colocar las fichas en su lugar adecuado, sino que además podemos desplazarlas sobre la esfera incluso cuando se encuentren en capas más profundas. Como veis, la cosa no se presenta sencilla y, es más, muchos de sus secretos y estrategias no las descubriréis hasta después de haber jugado muchas horas en cualquiera de sus múltiples modos de juego.

Nuestro objetivo será siempre lograr acceder al centro de la esfera. Unas veces habrá que descubrir una zona concreta, otras abrir un agujero, pero en cualquier caso el fin es el mismo. Para lograrlo deberemos hacer que las fichas que recubren el núcleo estallen y desaparezcan y sólo lo harán cuando coloquemos una ficha que haga de detonador provocando la explosión de todas las fichas de la misma forma que tengan en contacto una superficie entera. También desaparecerán las fichas que al recolocarse tras una explosión terminen tocando sus caras o que caigan directamente sobre el luminoso núcleo de la esfera. Las posibilidades de matiz y de movimiento son casi ilimitadas por lo que no será hasta después de haber jugado mucho, mucho, cuando logremos realizar jugadas maestras.

Para facilitar un poco las cosas, la ficha que va a ser lanzada genera una sombra sobre la superficie de la esfera, si esta sombra se ilumina significará que el lugar elegido es correcto para realizar el lanzamiento, pero también podremos desplazar las fichas de la superficie hasta lograr que el encadenamiento de la explosión sea mucho mayor. Eso sí, el desplazamiento sólo puede realizarse si la pieza está libre por sus extremos, es decir, si la podemos deslizar sin tropezar con obstáculos. Una vez elegida la posición, podremos lanzar la pieza. Por supuesto, un crono limitará siempre nuestro tiempo .

Os habéis enterado de algo? No, ¿verdad? Pues no importa. Lo único importante es que «Tetrisphere» en un juego sumamente absorbente y, aunque la mecánica al principio resulta bastante complicadilla, quienes gustéis de poner a prueba vuestra agilidad mental encontraréis aquí una excelente oportunidad de hacerlo.

Sonia Herranz



Podemos pensarnos la colocación de las piezas, pero sin olvidarnos del tiempo.



Hay 8 robots a elegir que se diferencian en la velocidad de giro y la fuerza de disparo.



Llegar hasta el centro de la esfera es el objetivo básico en todos los modos de juego.



Sólo hay tres posibilidades de error que se presentan en los corazones a la izquierda.



Al encadenar fichas suficientes lanzaremos una bomba que limpiará parte de la pantalla.

Por fin llega a N64 un juego de inteligencia que pondrá a prueba tu agilidad mental.



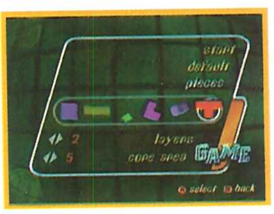
Con los botones superiores podemos hacer zoom y apreciar con detalle la estructura.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	PUZZLE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 MODOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 MEGAS



Modos de juego

Practice







Podemos practicar eligiendo el tipo y el número de fichas que rodearán la esfera, el número de capas y la velocidad. Es un buen modo de cogerle el tono a tan complicado juego.

Training



No está de más hacer una visita a esta opción y así empezar a aprender algunas de las técnicas del juego. Comenzaremos, lógicamente, por las técnicas más sencillas y después veremos cómo la cosa se va complicando paulatinamente.

Time Trial

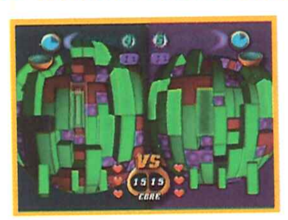


¿Cuántos puntos eres capaz de lograr en un tiempo límite? Este el el reto propuesto por esta modalidad. Por supuesto, si limpias la esfera entera jugarás en otra nueva y así hasta que se acabe el tiempo.

Versus



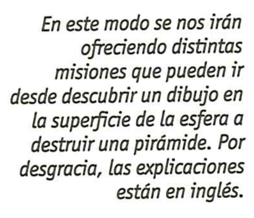




Uno de los modos de juego más divertidos. Consiste en enfrentarse a un competidor (máquina o humano) e intentar tapar su esfera a base de lanzarle fichas negras. Gana quien consiga limpiar un cuarto de esfera.

Hide + Sike

En este modo se nos irán ofreciendo distintas misiones que pueden ir desde descubrir un dibujo en la superficie de la esfera a destruir una pirámide. Por desgracia, las explicaciones están en inglés.









Rescue





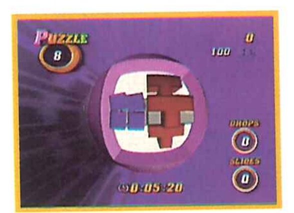


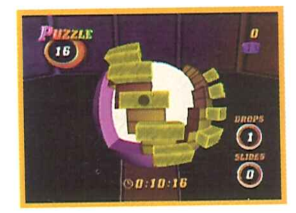
Tenemos que abrir un agujero en la esfera para lograr que la bola de su interior logre escapar en el menor tiempo posible. La cosa se va complicando al añadirse más capas y nuevas formas para las fichas.

Puzzle

Este apasionante modonos propone más de cien retos diferentes. Nuestra misión es hacer desaparecer todas las piezas sabiendo que tenemos un número limitado de movimientos y lanzamientos. Apasionante.







GRÁFICOS: 84

Sencillos. La esfera gira con rapidez generando sin problemas los polígonos de las fichas, salvo en el modo puzzle, donde al girar la esfera sí parpadean algunas fichas.

SONIDO: 88

Divertidas melodías que mezclan ritmos mecánicos y psicodélicos, con graciosos efectos sonoros y contundentes explosiones.

JUGABILIDAD: 87

Manejar los mandos es sencillo, aunque para hacerse con el control absoluto de todas sus facetas se requiere a la vez visión espacial y muchas horas de práctica. Es un juego más bien complicadillo. Y los textos, en inglés.

DIVERSIÓN: 91

La típica de los buenos juegos de inteligencia. Su modo puzzle es absorbente y los retos del modo versus auténticas batallas campales. Además es realmente largo y resulta muy difícil acabar con él.

VALORACIÓN: 89

«Tetrisphere» es un juego de inteligencia muy original, enganchante y divertido. Tiene cinco modos de juego, una media de 100 desafíos para cada modo y plantea retos capaces de obligarte a devanarte los sesos poniéndote al borde de un ataque de nervios. Además, permite la participación (en el modo versus) de dos jugadores simultáneos...¿Se le puede pedir algo más? Quizás, que hubiera sido un poquito más sencillo. En cualquier caso, si te gustan los juegos de puzzle no le des más vueltas: este es el único -y por tanto, el mejor- que podrás encontrar para tu N64.

RANKING:

No hay juegos similares para N64



VR SPORTS POWERBOAT Racing



VELOCIDAD sobre las olas

Con el precedente del notable «Rapid Racer» todavía en nuestra memoria, Interplay nos presenta otra competición de carreras de velocidad con todas las características del género, pero con la particularidad de desarrollarse sobre el agua y abordo de potentes lanchas motoras.

Y hay que reconocer que el equipo de VR Sports ha realizado un buen trabajo a la hora de plasmar la sensación de deslizarnos sobre las olas a más de 200 km/h., sensación que se hace más emocionante en algunos momentos determinados gracias a la inclusión de algunas rampas en los recorridos que provocan grandes saltos.

De esta forma, los movimientos sobre nuestras motoras resultan muy espectaculares y divertidos, si bien tenemos que decir que el juego no ofrece en general un excesivo realismo, especialmente cuando las lanchas chocan contra objetos sólidos o se hunden en el agua.

El mayor inconveniente que tiene este «Power Boat» es el de las vistas. La exterior se muestra un poco extraña, al colocar la lancha demasiado cerca de la pantalla, lo que provoca que a veces se haga complicado seguir el recorrido de los circuitos. En cuanto a la vista .interior, sinceramente, resulta un poco mareante, por lo que su uso se hace poco aconsejable

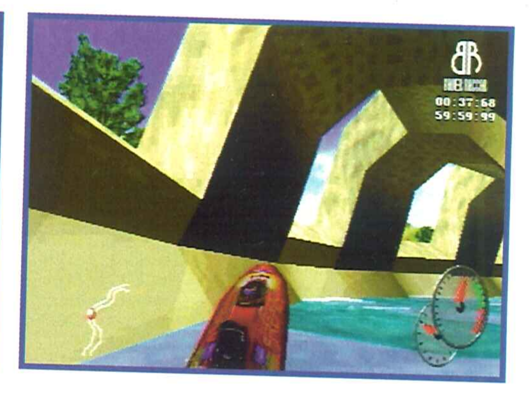
«Power Boat» es, en su conjunto, un juego de velocidad interesante, que llega con una propuesta distinta a la de los habituales juegos de coches y que cumple en todos los apartados exigibles al ofrecer diferentes modos de juego, opción para dos jugadores a pantalla partida, un control bueno que guarda algunas sorpresas en su jugabilidad (como la posibilidad de variar la altura de la parte delantera de la lancha para aumentar la velocidad), un amplio catálogo de opciones y hasta 11 circuitos diferentes, todos ellos bastante bien realizados.

Con todo, a pesar de alcanzar este buen nivel en la mayoría de sus apartados, lo cierto es que nos ha quedado la sensación de que a este título de Interplay le han faltado algunos detalles para convertirse en un juego brillante y, aunque no deja de ser un título atractivo, no ha conseguido alcanzar a su máximo rival en el género, «Rapid Racer».

Manuel del Campo







Un "mano a mano" acuático

Como en todo buen juego de velocidad que se precie, no falta la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.



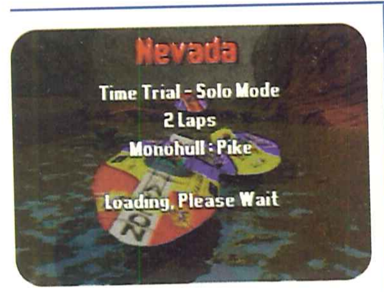


MODO CHALLENGE. *En este modo de juego, en el que sólo se puede competir en la clase Barracuda, el objetivo es conseguir realizar las vueltas más rápidas, compitiendo contra los mejores pilotos.*



Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Interplay
Programación:	VR Sports
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	11 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM





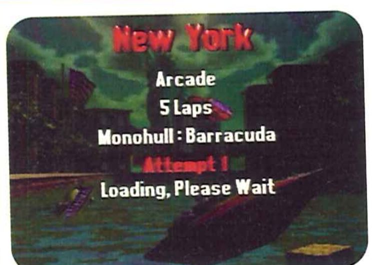
MODO TIME. *El clásico modo de juego en el que el jugador compite contra el reloj. Después de marcar un tiempo, será posible competir contra la versión "fantasma" de nuestro mejor recorrido.*





MODO SHOOT OUT. *Aquí las reglas son muy fáciles: se corre en uno de los circuitos y el último de cada vuelta queda eliminado. Así hasta que sólo quede una lancha en competición.*





MODO ARCADE. *El modo estrella del juego. Primero hay que ganar en todos los circuitos de las tres clases. Esto nos dará opción a entrar en un campeonato por puntos y en el modo slalom.*



Gráficos: 86

Muestran un buen nivel en general, aunque alternan el atractivo aspecto de los circuitos con la extraña perspectiva de las lanchas.

Sonido: 82

La melodía parece adecuada, aunque algo repetitiva, y los efectos de sonido no son especialmente brillantes.

Jugabilidad: 86

Al principio cuesta seguir los recorridos, pero después resulta fácil llevar las lanchas a gran velocidad.

Diversión: 87

Tiene opciones y modos de juego de sobra, y las carreras resultan interesantes. Tal vez le ha faltado un poco más de imaginación para haber llegado más alto.

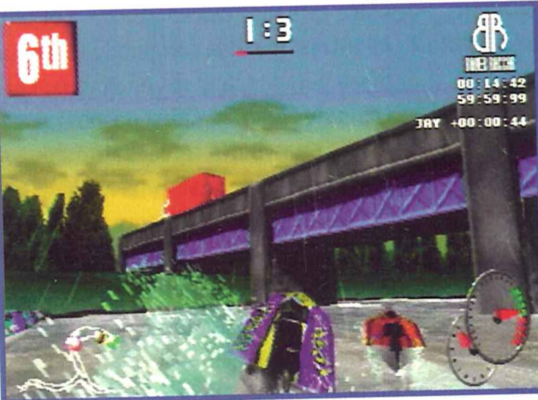
Valoración: 86

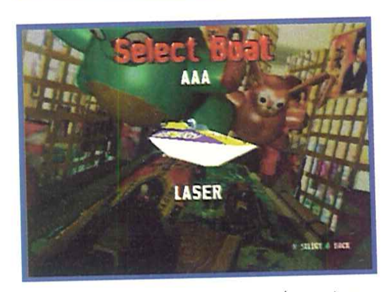
Hay pocas pegas que ponerle a este juego. Muestra una realización técnica notable, presenta un buen repertorio de modos de juego y opciones y las carreras resultan divertidas. Sólo con esto ya puede ser un juego recomendable y competente.

La pena es que tampoco se puede señalar ningún aspecto que sea especialmente brillante y que le convierta en uno de esos juegos con carisma, con chispa, imprescindibles.

Es un juego realizado con mucho oficio y buenas intenciones, pero le falta algo de fuerza para llegar a impresionar.







El jugador puede elegir entre ocho motoras de diferentes prestaciones e idéntica forma.

Interplay nos ofrece un simulador de carreras de lanchas motoras de calidad notable, pero algo falto de carisma.



Desde el primer momento podemos elegir 9 de los 11 circuitos que incluye el juego.

Ranking:

Rapid Racer

Power Boat

Pandemonium II



Después de aproximadamente un año y medio desde la aparición de «Pandemonium», tenemos entre nosotros la secuela correspondiente realizada por Crystal Dynamics.

Como muchos de vosotros recordaréis, el primer «Pandemonium» era un entretenido juego de plataformas cuya mayor virtud residía en su sensacional aspecto gráfico, el cual se desplegaba a lo largo de numerosos escenarios pseudo 3D, (es decir, escenarios en los que, aunque nosotros sólo podíamos -además de saltar-, movernos a izquierda o derecha, los continuos cambios de cámara conseguían transmitir la sensación de que estábamos en un mundo totalmente tridimensional).

Pues bien, Crystal Dynamics ha decidido repetir el mismo planteamiento del título original pero tenemos que decir que, aunque, lógicamente, han tratado de mejorar el aspecto gráfico del juego, en nuestra opinión no sólo no lo han conseguido, sino que lo han empeorado. Nos explicamos.

La primera parte tenía unos escenarios muy atractivos, soberbiamente detallados y con una suave y acertada combinación de colores. Ahora, no sabemos exactamente por qué, «Pandemonium 2» muestra unos escenarios en el mismo estilo pero excesivamente retorcidos y recargados, en los que se utilizan unos colores demasiado estridentes. Además los cambios de dirección y los giros de cámara son casi constantes y en ocasiones tan bruscos que incluso llegan a marear.

Además, aunque los personajes están realizados con un mayor número de polígonos y siguen haciendo gala de unos movimientos muy rápidos y fluidos, lo cierto es que ofrecen un aspecto menos definido, menos nítido.

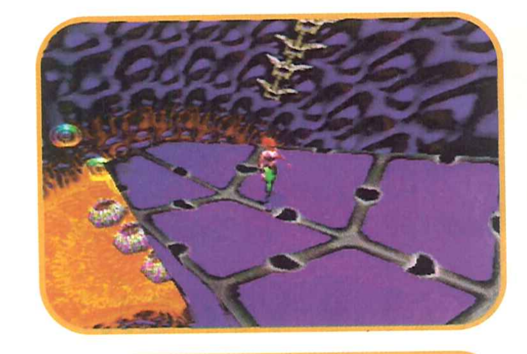
En cuanto al desarrollo del juego, resulta prácticamente idéntico al de la primera parte. De esta forma, volveremos a contar con la presencia de los dos personajes que ya aparecieron en la primera parte, Fergus y Nikki, cuyas habilidades se diferencian en que la chica está más capacitada para el salto, mientras que el bufón puede lanzar un mazo para atacar a los enemigos. En cualquier caso, el juego nos invita a realizar una única tarea: saltar de plataforma en plataforma sin cesar.

En fin, que ni el concepto ni la historia de «Pandemonium 2» están a la altura de lo esperado. Crystal Dynamics se ha limitado a repetir fórmula sin demasiado acierto y, de hecho, casi podemos decir que la primera parte nos gustó más que esta.

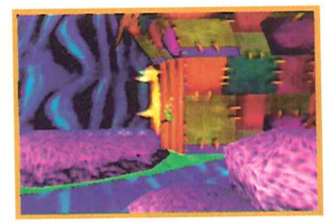
En cualquier caso, si te gustan las plataformas, es un juego a considerar.

Jonathan Dómbriz

Un plataformas muy colorido







Nos encontramos ante un plataformas que presenta un aspecto gráfico impresionante, pero que falla un poco en su capacidad de divertir.



Lo más destacable de «Pandemonium 2» es su apartado gráfico. Pero, a pesar de que indudablemente se ha desarrollado un gran trabajo en este sentido, lo cierto es que a nosotros particularmente nos gustó más la primera parte.





El entorno gráfico de juego es pseudo3D (falsas 3D), es decir que aunque dé la sensación de que podemos movernos en cualquier dirección, lo cierto es que el desarrollo del juego es completamente lineal.

Salto o disparo

Los dos personajes tienen características distintas, siendo recomendable escoger a uno u otro según el nivel al que nos enfrentemos. Fergus, es especialmente útil en los niveles repletos de enemigos, mientras que Nikki es la mejor elección para las fases con muchos saltos.

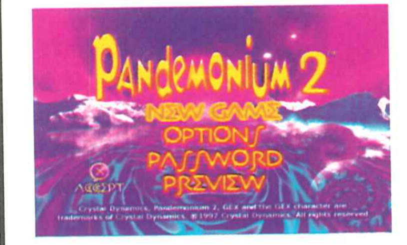








Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	BMG
Programación:	CRYSTAL DYNAMICS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	21
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91

A pesar de no ser un juego 3D, lo parece. El diseño de los escenarios, repletos de colores y formas extrañas, es un auténtico despliegue de imaginación, pero su estridente colorido y los constantes cambios de cámara pueden llegar a marear en muchas ocasiones.

SONIDO: 85

Efectos y melodías cumplen su cometido sin mayores pretensiones.

JUGABILIDAD: 89

Su jugabilidad es alta debido a que nuestro cometido consiste, simplemente, en saltar y correr. Los personajes, además, se dejan controlar bastante bien.

DIVERSIÓN: 82

Como le ocurría a la primera parte, este «Pandemonium 2» es un juego extraño. Su mayor atractivo viene de parte de los gráficos, pero en cuanto al sistema de juego... demasiado simple y repetitivo.

VALORACIÓN: 83

«Pandemonium 2», no logra superar a su antecesor. Es un juego aún más raro, más barroco, que se desarrolla en unos escenarios excesivamente recargados y que se nos muestra mediante unos constantes cambios de cámara. «Pandemonium 2» es un juego que, a nuestro entender, confunde técnica con diversión y, aunque despliega un muy buen saber hacer, no consigue resultar lo suficientemente emocionante. No es un mal juego, pero existen otros plataformas más divertidos.

RANKING:

Crash Bandicoot 2

Skullmonkeys

Pandemonium II

MEGAMAN BattleChaSe

Corrí, construí y vencí.

Tras más de una década de éxitos ininterrumpidos con la saga «Megaman», Capcom ha decidido dar un giro de 180 grados a la línea tradicional que seguía con este personaje. En lugar de un plataformas, «Megaman Battlechase» es un juego de carreras con ligeros tintes de arcade, muy en la línea del mítico «Mario Kart 64».

Al igual que en este famoso título de N64, «Megaman Battlechase» presenta varios personajes emblemáticos de su saga (diez para ser exactos) que, poniéndose a los mandos de unos vehículos muy pintorescos, competirán a lo largo y ancho de 12 circuitos distintos.

Pero a diferencia del título de Nintendo, que ponía casi todo el énfasis en los corredores y en los objetos recogidos, los circuitos de «Megaman Battlechase» también tendrán un peso importante en el desarrollo de la carrera, ya que en cada uno de ellos hay tramos especiales que afectarán al desplazamiento de los vehículos, ya sea frenándoles o acelerándoles.

En lo referente a estos últimos, cada uno de ellos tiene unas características especiales, como la velocidad máxima, la resistencia o el arma con la que atacar a los adversarios, que también influirán notablemente en la carrera.

Oto detalle muy interesante del juego es la posibilidad de construirte un vehículo a la carta, incorporando al tuyo piezas de los de tus rivales. Para ello, lo único que tienes que hacer es llegar el primero a la meta, con lo que la consola escogerá aleatoriamente el vehículo de uno de tus competidores, al que podrás "buitrearle" la pieza que más te guste.

En cuanto a la valoración del juego, no nos ha parecido especialmente destacable ni a nivel técnico ni a nivel gráfico. Sin embargo, sí resulta un juego muy divertido y sencillo, por lo que nuestra recomendación va orientada hacia los "peques" de la casa, que sabrán disfrutarlo a tope.





Para ganar, todo vale, incluso arrojarle piedras a tus rivales para poder adelantarlos, aunque para ello tendrás que afinar la puntería.



El juego también incluye la opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, una opción tan imprescindible como divertida.











Uno de los mayores alicientes del juego es la posibilidad de ir mejorando las posibilidades de tu coche. Para ello, tienes que ganar una carrera y la consola te permitirá coger una pieza de un vehículo rival.



Timon & Pumbaa's Jungle Games

Super Nintendo

Nintendo 78

Cuatro en uno para los peques.

Este nuevo cartucho para Super Nintendo tiene un público muy concreto y muy especial: los más pequeños de la casa.

No hay que ser un lince para darse cuenta de que los cuatro juegos que recopila el cartucho difícilmente podrían tener entretenido a un jugador curtido. Y es que, además de mostrar una marcada estética infantil, su estilo, jugabilidad y mecánica están a años luz de satisfacer a un público de amplias miras.

La sencillez de los cuatro juegos salta a la vista. Todos se desarrollan en una misma pantalla sobre la que se van añadiendo elementos nuevos según avanzamos niveles y todos son igualmente simples gráficamente, aunque muy coloristas.

Está claro que el cartucho está pensado para jugadores que se cansen rápido, que quieran variedad, que no sean exigentes con la complejidad de los retos y que quieran ver simpáticos protagonistas corretear por no menos graciosos simpáticos gráficos. Es decir, los peques.



En esta pantalla inicial será donde podremos dirigir a Timon y Pumba hacia cualquiera de los cuatro juegos que se incluyen el el cartucho. Como veis es un entorno lleno de color y fiel al dibujo original.

BLURP





Esta especie de matamarcianos es el juego más flojo. Debemos movernos de derecha a izquierda disparando a todo lo que caiga del cielo. También podemos aplastar a los bichos con la cola.

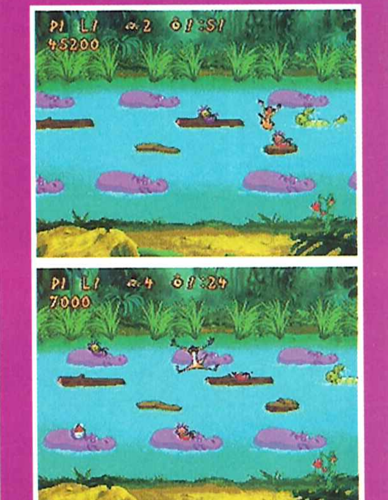
SLING SHOOTER





Moviendo la mirilla y disparando con precisión hemos de intentar acertar a todos los personajes que aparecen y desaparecen de la pantalla. Hay que ser rápido de reflejos y no desperdiciar munición. No está mal, es entretenido.

HIPPO HOP



Tienes dos minutos de tiempo para recoger todos los sabrosos insectos que aparezcan sobre el río. Eso sí, tienes que pasar sobre troncos e hipopótamos calculando bien para no caer al agua.

JUNGLE PINBALL





Esta mesa de pinball está llena de sorpresas, pues si conseguimos que la bola golpeé las dianas empezarán a aparecer nuevos objetos y personajes. Pese a su relativa sencillez, este es el mejor juego de los cuatro que se incluyen en este cartucho.

Bust a Move 3

Explotando a tope la diversión.

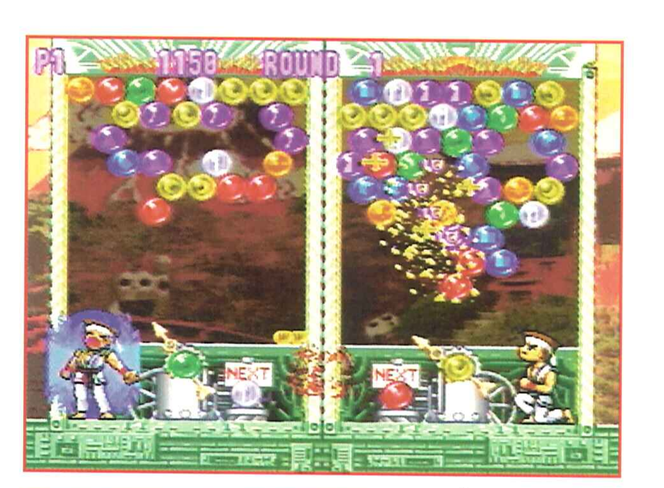
Poco después de su aparición para Sega Saturn, nos llega la versión de este trepidante arcade para PlayStation. Como sin duda alguna recordarás, la serie «Bust A Move » es un juego que consiste en agrupar tres o más burbujas del mismo color para que exploten. Para ello, tendrás que lanzarlas a los racimos superiores desde un cañón, bien directamente o bien mediante carambolas rebotando contra las paredes.

Dependiendo del modo de juego que hayas escogido de los cinco que presenta esta nueva entrega, el objetivo final variará ligeramente. Por ejemplo, si escoges el modo Challenge tendrás que recorrer tú solo un itinerario preestablecido de pantallas, dejándolas sin una sola burbuja y obteniendo la mayor puntuación posible, pero si por otra parte, escoges el modo Versus, tendrás que competir contra un amigo o contra la consola, tratando de llenarle la pantalla de burbujas antes de que él (o ella) haga lo mismo contigo.

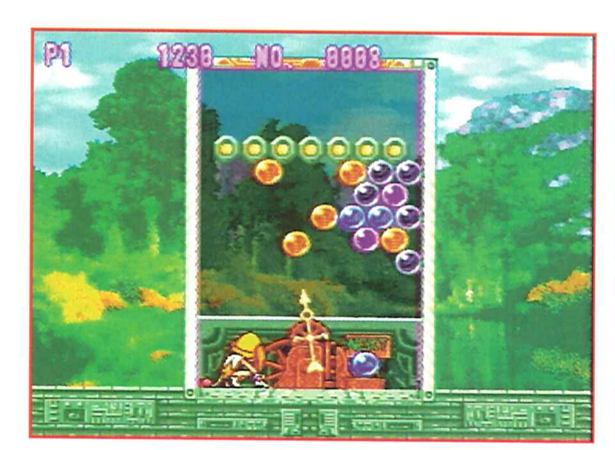
Como podrás ver, «Bust A Move 3» mantiene la misma mecánica que su antecesor, pero también incorpora alguna que otra novedad, como la posibilidad de escoger entre distintos personajes como si de un juego de lucha se tratase y la inclusión del sensacional modo Collection, que ofrece la friolera de 1000 y pico puzzles diferentes para resolver sucesivamente: un modo impresionantemente absorbente.

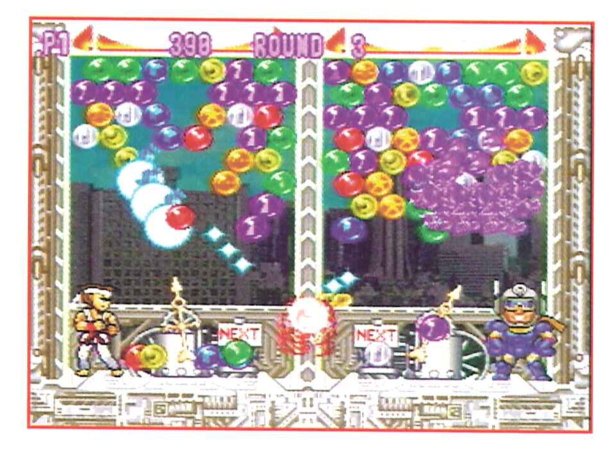
En fin. Aunque realmente no aporta ningún cambio significativo, lo cierto es que este título se mantiene en la línea tradicional de su saga, es decir, ofrece diversión a tope, una jugabilidad increíble y una adicción inimaginable, lo que le convierte en un juego que no debes dejar pasar si te gusta poner a prueba tus reflejos.











Por modos, que no quede.

Sobre la base de despejar la pantalla de bolitas, «Bust A Move 3» ofrece distintos modos de juego. En el Arcade, te limitas a acabar con las esferas de una serie de pantallas, mientras que en el Challenge, además, se te dan unas instrucciones específicas al inicio de cada una. En el modo Collection encontraremos más de mil pantallas diferentes, mientras que en el Win Contest, tendrás que llenar de bolas la pantalla al rival antes que él haga lo propio contigo.



Modo Arcade



Modo Challenge



Modo Collection

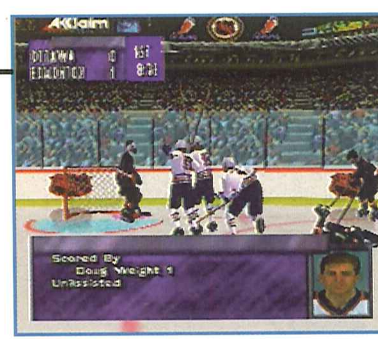


Modo Win Contest

NHL BREAKAWAY 98

Hielo en las venas.









Hace apenas un par de meses os comentamos la versión para PlayStation de este emblemático juego de Acclaim, un simulador de hockey que sabe sacar lo más divertido de este deporte sin complicarnos demasiado la vida con excesivas zarandajas técnicas. Claro, que esto no significa que el juego no sea realista, al contrario, pues aunque el espectáculo está presente en todo momento, las posibilidades tanto técnicas como de elaboración de jugadas se asemejan mucho a la realidad.

A nuestra disposición tendremos 36 equipos entre los que se incluyen los de la liga profesional americana y algunas selecciones nacionales y equipos All Star. Por supuesto, los nombres de los jugadores corresponden a los reales e, igualmente, dispondremos de una notable cantidad de estadísticas de cada uno de ellos.

A la hora de jugar nos encontramos con la posibilidad de elegir entre ocho vistas diferentes y podremos invitar hasta a tres amigos a compartirlas con nosotros en las distintas modalidades de juego. Básicamente podemos probar a entrenarnos, jugar un amistoso, una liga o dos tipos de Play-Off.

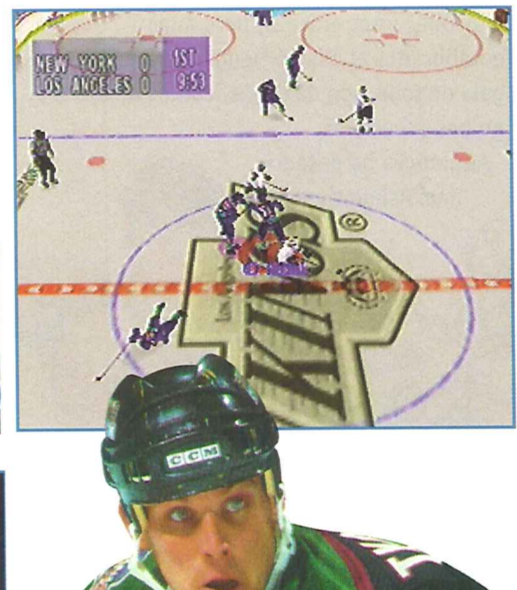
El manejo del juego se hace cómodo e intuitivo, de manera que prácticamente con dos botones podemos pasárnoslo en grande, aunque también podremos aprender a hacer todo tipo de virguerías utilizando el resto de los botones del pad. Por cierto, el Controller Pak se hace indispensable si queremos guardar nuestros resultados y crear nuestros propios equipos y jugadores.

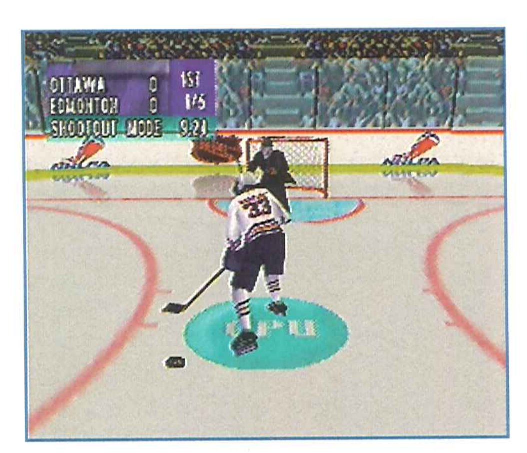
En cuanto al apartado gráfico de «NHL Breakaway 98» hay que decir que es realmente bueno, mostrando jugadores poligonales de suavísimos y veloces movimientos de gran definición y nitidez.

Es evidente que este no es un deporte muy extendido en nuestro país pero, a pesar de ello, este cartucho sabe hacerse atractivo gracias al dinamismo y velocidad con las que se desarrollan los partidos.

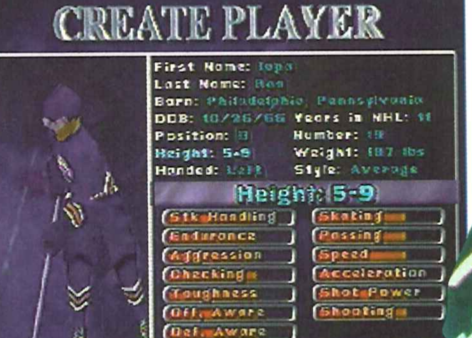








A pesar de que este deporte no goza de muchos adeptos en nuestro país, lo cierto es que este simulador posee una enorme calidad gráfica y encierra mucha diversión.



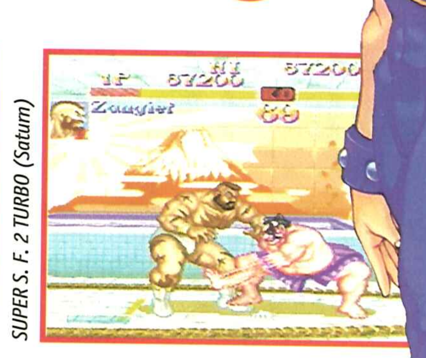
El juego cuenta con una completa base de datos que nosotros podemos modificar creando jugadores y equipos y accediendo al mercado de jugadores.



S. F. ALPHA (Saturn)

SUPER S.F. 2 (Saturn)

Sega Saturn PlayStation
Capcom



SUPER S.F. 2 TURBO (Saturn)

Los viejos guerreros nunca mueren.

Capcom es una compañía cuyo nombre va inevitablemente asociado a los juegos de lucha en general y a «Street Fighter II» en particular. Este título supuso una auténtica revolución cuando salió hace ya más de 6 años y alcanzó una fama y una popularidad nunca vistas anteriormente en el mundo de los videojuegos.

No era para menos. «Street Fighter II» presentaba un extenso plantel de luchadores, muy diferentes entre sí, pero muy equilibrados al mismo tiempo, que hacían gala de todo tipo de llaves, estilos de lucha y golpes especiales.

Aunque ya ha pasado muchísimo tiempo desde la aparición de este título mítico, no ha disminuido ni un ápice su prestigio, ya que sucesivamente han ido apareciendo nuevas actualizaciones que ofrecen más personajes y más posibilidades de lucha.

Pues bien, para todos los fanáticos de la saga, Capcom acaba de lanzar al mercado un CD recopilatorio que incluye los juegos exactos que salieron hace años para MD y SN («Super Street Fighter II» y «Super Street Fighter 2 Turbo»), junto a un más reciente «Super Street Fighter Alpha 2 Plus» que fue editado para las consolas de 32 bits.

Aunque estos títulos fueron en su día unos juegos extraordinarios, que aprovecharon al máximo las posibilidades de sus respectivos soportes, lo cierto es que técnicamente no pueden competir contra los grandes títulos actuales. Sin duda, estas "reliquias" mantienen la acción y la jugabilidad propias de esta gran saga, pero lo cierto es que esta recopilación solamente satisfará a los seguidores acérrimos o a los fetichistas del fenómeno «Street Fighter».

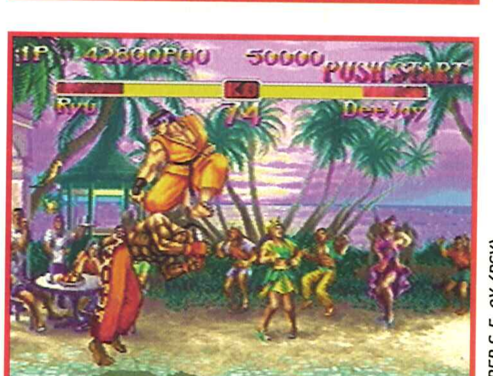
Para el resto de usuarios el mercado ofrece otros títulos mucho más acordes con los tiempos, como el mismísimo y magistral «Street Fighter EX Plus Alpha».



SUPER S.F. (PSX)



SUPER S.F. 2X (PSX)



SUPER S.F. (PSX)



SUPER S.F. 2X (PSX)





Super Pang Collection

Burbujas a tutiplén

Una buena noticia para los "jóvenes carrozas" usuarios de PlayStation: tras una prolongada e inexplicable ausencia en este soporte, Infogrames finalmente se ha decidido a traernos el mítico «Pang».

Como los más viejos del lugar recordaréis, este entrañable arcade nos ponía en la piel de un hombrecillo que tenía que disparar a unas burbujas que caían constantemente del cielo, las cuales se fragmentaban en otras cada vez más pequeñas hasta que llegaba un momento en el que finalmente desaparecían. Por si fuera poco, además teníamos que destruir a todas estas pompas dentro de un tiempo límite y evitando, por supuesto, que nos tocasen, ya que si lo hacían, perdíamos una vida.

Pues bien, Infogrames no ha querido limitarse a entregarnos únicamente el título original de Taito, sino que ha decidido reunir en un CD recopilatorio («Super Pang Collection»), los tres juegos de esta temática que aparecieron en los salones recreativos: «Pomping World», «Super Pang» y «Pang 3».

Las diferencias entre ellos son mínimas, limitándose únicamente a los fondos y a la personalización de los personajes, lo cual quiere decir que los "pangmaníacos" van a poder darse un auténtico atracón de burbujas.

La pega de «Super Pang Collection», -dejando a un lado su planteamiento repetitivo- son los gráficos, que resultan un tanto sosetes para los tiempos que vivimos y lo cierto es que se hecha de menos un "look" un poco más sofisticado. Igualmente, en todos los juegos sólo hay efectos sonoros y las melodías brillan por su total ausencia.

En definitiva, «Super Pang Collection» es un juego muy adictivo que pondrá a prueba tus reflejos, pero que quizás te resulte un poco pobre de aspecto.



Pang 3



Pompingworld

También nos encontraremos con un modo para dos jugadores en el que aunaremos esfuerzos para explotar burbujas. Mucho más fácil y divertido.



SuperPang

Este CD reúne tres entregas de la serie Pang aparecidas en los salones recreativos: Pomping World, Super Pang y Pang 3. La mecánica en todos es la misma y tan sólo varían los escenarios.



Pompingworld

Los decorados de fondo de los tres juegos son variados y van desde paisajes a obras de arte. Los de «Pang 3» son los más vistosos, pero en general no son muy brillantes.


Pompingworld



Pang 3



Pang 3



SuperPang



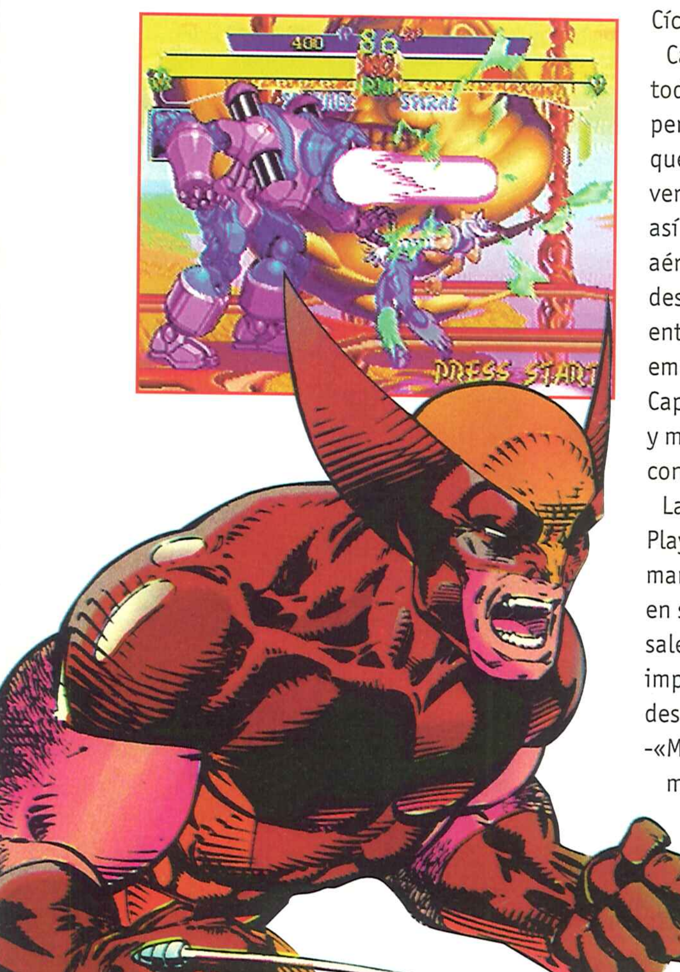
X-MEN: Children of The Atom

Mutantes en PlayStation.





Junto a héroes como Iceman, Tormenta, o Mariposa Mental, podrás controlar a villanos tan famosos como el Samurai de Plata, el Centinela, Omega Roja o Espiral.



Una vez más, Capcom nos obsequia a los usuarios de PlayStation con un juego de lucha protagonizado por personajes de la editorial norteamericana Marvel Comics: «X-Men: Children Of The Atom».

En este título, cuya versión para SegaSaturn salió hace ya más de dos años, podrás manejar a personajes tan emblemáticos de este famoso grupo de superhéroes como Cíclope, Coloso o Lobezno.

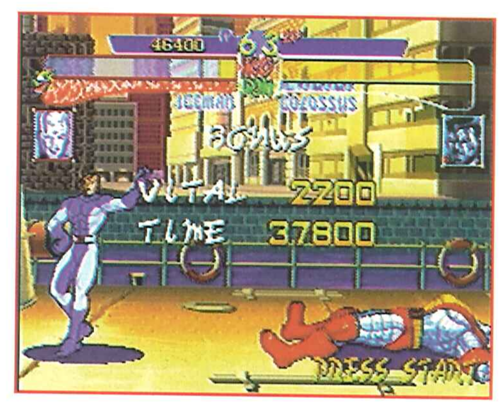
Capcom hizo en su día con este título gala de toda su maestría, desarrollando un juego 2D pero absolutamente innovador en su género y que permitía a sus personajes desplazarse verticalmente por la pantalla, posibilitando así la realización de espectaculares combos aéreos. Esta nueva libertad de desplazamiento no sólo hizo que los combates entre sus diez luchadores fueran más emocionantes y adictivos, sino que permitió a Capcom reflejar fielmente los estilos de lucha y movimiento de los que hacían gala sus contrapartidas en los comics.

Lamentablemente, aunque la versión de PlayStation de «X-Men: Children Of The Atom» mantiene toda la adicción y la jugabilidad que en su día mostró la de Saturn, lo cierto es que sale al mercado con dos limitaciones importantes. La primera es que aparece justo después de otro juego de la misma temática -«Marvel Superheroes»- con gráficos mucho más definidos y un scroll mucho menos brusco. La otra es que ha pasado mucho tiempo desde que Capcom lo diseñó, por lo que presenta un fuerte atraso en el apartado técnico con respecto a los juegos actuales. ¿Convierte eso a «X-Men: Children Of The Atom» en un título menos recomendable? Desde el punto de vista estrictamente técnico sí, pero lo cierto es que tanto este juego como «Marvel Superheroes» son compactos que basan casi todo su gancho en el atractivo de sus personajes y no en su realización técnica. Eso hace de «X-Men...» un juego dirigido a un público muy específico -los amantes de los comics- que disfrutarán enormemente pero, a nivel general, se trata de un título que en cuanto a su realización está por debajo de los grandes del género.





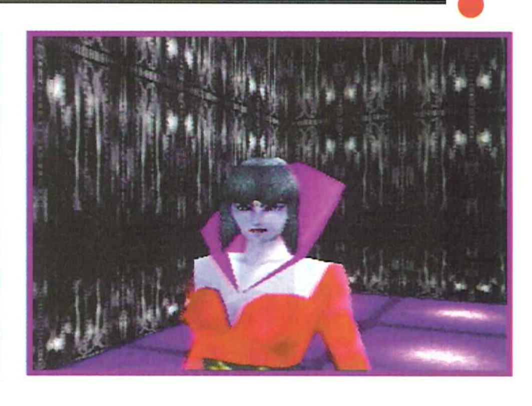
El mayor encanto de este título reside sin duda alguna en la perfección con la que se han plasmado los movimientos y las técnicas de lucha de cada personaje.



Aunque los gráficos son más toscos que en «Marvel Superheroes», lo cierto es que «X-Men: Children Of The Atom» tiene el mismo motor gráfico.







DEVIL'S DECEPTION

PlayStation
Sunsoft
84

El amo del calabozo.



Como en todo juego de rol, existen numerosos personajes con los que interactuar.



Para eliminar a los héroes (en este caso nuestros enemigos), debemos atraerlos a las trampas mágicas y activarlas.



Este atractivo juego de estrategia se nos muestra mediante una visión subjetiva.

Con «Devil´s Deception», la compañía Sunsoft nos ofrece la oportunidad de colocarnos al otro lado del espejo, es decir, en el papel de malvado con muy oscuras intenciones.

Todo comienza cuando uno de los herederos de un reino medieval regresa a casa y es acusado de la muerte de su padre, el monarca. La sombra de su ambicioso hermano y la mano negra de la hechicería planean sobre este parricidio, pero lo cierto es que el príncipe es condenado a muerte.

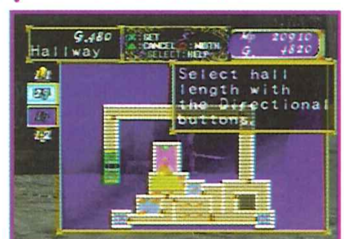
Aunque la condena se lleva finalmente a cabo, el Señor de las Tinieblas, que permanece desde hace milenios encerrado en un castillo, hace un pacto con el fallecido, devolviéndole la vida a cambio de que se convierta en su siervo. Así, nuestra misión será liberar al demonio de su prisión mientras evitamos que los guerreros que se adentran en el castillo en busca de riquezas obstaculicen nuestro trato.

«Devil´s Deception» es una interesante mezcla entre juego de rol y estrategia que se ofrece mediante una vista subjetiva al estilo «Doom» y en el que interactuamos con los distintos personajes que habitan el castillo. En otros momentos, sin embargo, estas fases darán paso a otras en las que deberemos ampliar a nuestro gusto el castillo y colocar todo tipo de trampas para los infelices que se atrevan a entrar. Para ello tendremos que hacer uso de un cómodo editor de mapas que nos permitirá crear nuevas salas y pasillos, logrando así un marco para la aventura a nuestra medida.

El problema de este juego es el no estar traducido al castellano, ya que el idioma en esta ocasión resulta bastante importante. Una auténtica pena, pues, además de tener unos gráficos atractivos (aunque demasiado repetitivos) el desarrollo de «Devil´s Deception» resulta muy original y le convierte en uno de los juegos más atractivos de cara a los amantes de la estrategia... que sepan inglés.

Construye tu propio castillo.







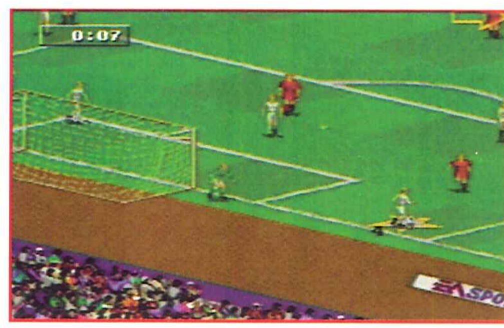
Una vez que hayamos accedido a la sala central del castillo y le hayamos demostrado al Diablo nuestra valía, tendremos la posibilidad de modificar el castillo a nuestro gusto. Mediante este sencillo editor podremos crear nuevas dependencias de varios tipos y poner varias clases de trampas. De esta forma, la vida del juego es inagotable, pues siempre podremos volver a crear un nuevo castillo.

FIFA 98

El fútbol resucita en 16 bits.









Al igual que en las versiones de 32 bit, este nuevo «FIFA» incluye la posibilidad de disputar el Mundial de Francia, con los mismos grupos de clasificación que se confeccionaron en la realidad.

EA advirtió el año pasado que la entrega de «FIFA 97» sería la última en 16 bits. Afortunadamente no ha sido así y, una vez más, los usuarios de Mega Drive cuentan con una nueva versión del simulador de fútbol más famoso de toda la historia. Desde luego, es todo un detalle para los usuarios de la consola que acogió la primera versión de esta mítica saga -lo que en su momento supuso una revolución y marcó un antes y un después dentro del género futbolístico- y que siempre mantuvo un nivel sobresaliente en todas y cada una de las posteriores entregas.

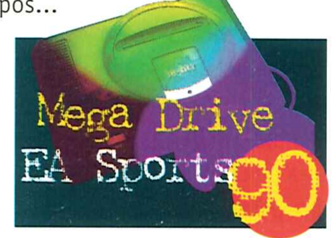
Tal es así, que a los programadores de EA les ha resultado muy difícil ofrecer secuelas realmente mejoradas en los últimos años, sobre todo a nivel gráfico. Pese a todo, la versión del 97 nos sorprendió muy gratamente y está del 98, si bien apenas cuenta con novedades destacables, sí se trata de una correcta actualización que seguro no defraudará a los fans de la serie.

Gráficamente es el mismo juego, lo que significa que mantiene un nivel muy alto para tratarse de una consola de 16 bits. Sí se advierte alguna animación nueva, pero poco más.

En cuanto al juego en sí, destaca el modo para la disputa del Mundial de Francia 98, al igual que hemos visto en la versión de PlayStation, un nuevo modo para penalties y, lo más sorprendente, una dificultad muy aumentada con respecto a las anteriores entregas, lo que supone todo un reto para los amantes de este simulador.

Por supuesto, no falta el completo repertorio de equipos con sus plantillas actualizadas y todo el catálogo de opciones de configuración, tácticas, fichajes, edición de jugadores y equipos...

En fin, un gran juego de fútbol que mantiene en todo lo alto el prestigio de esta saga.







Esta nueva versión vuelve a presentar un excelente apartado de opciones para confeccionar las tácticas, estrategias y formaciones de cada equipo.



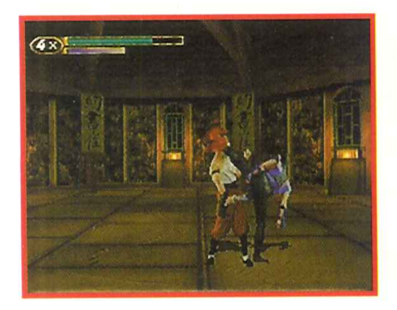
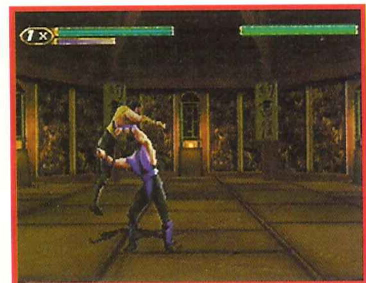
Como novedad en este «FIFA: Rumbo al Mundial 98» también cabe resaltar un nuevo modo de lanzamientos de penalties. El jugador podrá competir contra la máquina o contra un amigo en estas emocionantes tandas de penas máximas.











Mortal Kombat Mythologies

Un ninja frío como el hielo.



Aunque las peleas son bastante difíciles, las plataformas lo son aún más, ya que resulta verdaderamente complicado controlar los saltos.





Con dos meses de retraso con respecto a la versión de PSX, sale a la venta «Mortal Kombat Mythologies», un juego que tiene como protagonista al famoso ninja de la saga de «Mortal Kombat», Sub-Zero. Como sabéis, a diferencia de sus antecesores, este título no es un juego de lucha, sino un "beat´em up" para un jugador en el que tendréis que recorrer de cabo a rabo extensos y laberínticos niveles en busca de una serie de objetos mágicos para el maestro de vuestra hermandad.

Pues bien: cuando en un principio cogimos el cartucho, pensamos que todo lo que en su día dijimos de la versión para PlayStation también se aplicaría a la de Nintendo 64, y que salvo en unos puntos muy concretos en los que el juego de Nintendo sería mejor que el de PlayStation, ambas versiones serían prácticamente idénticas. Pues estábamos equivocados.

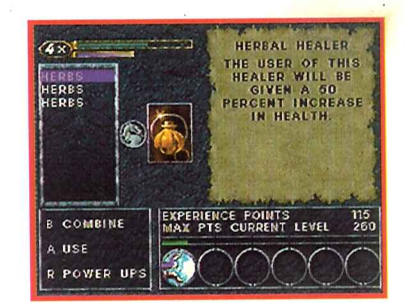
Aunque en general la estructura del juego es idéntica en los dos soportes, lo cierto es que la versión de Nintendo 64 es peor que la de PlayStation, tanto a nivel estético como de jugabilidad.

En lo referente a la estética, aunque «MKM» en la N64 tiene mejores efectos lumínicos y consigue transmitir mucho mejor la sensación de profundidad, lo cierto es que también presenta fallos importantes, como el que las secuencias entre las misiones sean estáticas y no animadas como las de PlayStation.

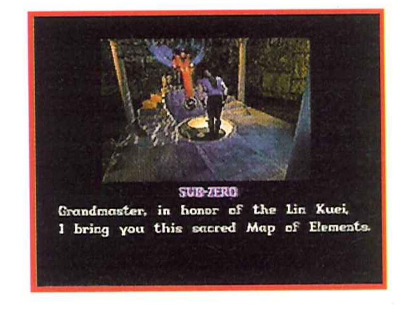
En términos de jugabilidad, el juego pierde muchos puntos por culpa del sistema de control, que es bastante complicado, sobre todo a la hora de saltar, ya que esta acción en vez de hacerse con un botón se hace con el stick o con el pad.

Aunque el juego posee una mezcla sugerente de géneros, con partes de juego de rol -la experiencia que sube la magia de Sub Zero-, de lucha versus -los combates contra los enemigos- y de plataformas -con niveles repletos de objetos en los que el salto esta a la orden del día-, no nos acaba de convencer del todo, ya que también presenta una serie de defectos importantes, como una extremada dificultad a la hora de controlar al personaje en las plataformas, frecuentes y desconcertantes cambios de cámara y un diseño complejo de los escenarios, que te obliga a avanzar y a retroceder por mismo el camino todo el tiempo.

«Mortal Kombat Mythologies» además, posee una dificultad excesiva, por lo que en esta actuación, Sub-Zero (Bajo Cero), ha hecho honor a su nombre y nos ha dejado realmente fríos.



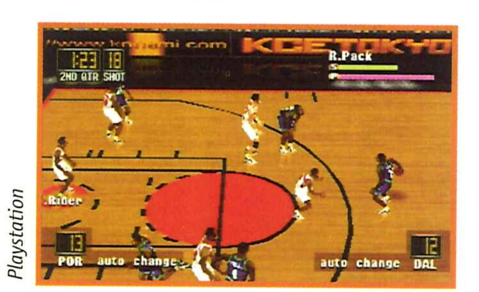
Como si se tratase de un juego de rol, Sub Zero irá ganando experiencia con cada pelea. Gracias a ella, podrá hacer magias.

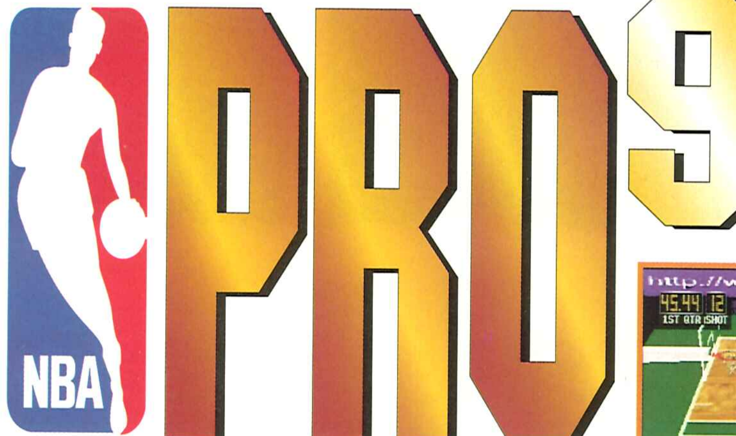


A diferencia de la versión de PlayStation, las secuencias entre misiones son escenas estáticas -no animadas- y subtituladas.



PlayStation
Nintendo 64


Playstation




Playstation

BASKET a la americana


Nintendo 64

El juego cuenta con diferentes cámaras, todas ellas muy jugables y alguna un tanto revolucionaria, (como la vista en tercera persona), pero siempre ofrecen una visión espectacular del juego.

Tras las dos entregas del atractivo «NBA in the Zone» para PlayStation, Konami vuelve a la carga con el baloncesto americano pero bajo un punto de vista diferente. De hecho, el cambio de nombre responde a mucho más que un capricho.

En realidad Konami ha abandonado en esta saga el descarado carácter arcade de las anteriores entregas y se ha pasado al lado de la simulación, a un estilo más cercano a los famosos «NBA Live» de Electronic Arts.

El juego ya no cuenta con jugadores enormes, opciones limitadas y un concepto simple y espectacular del baloncesto. Ahora nos encontramos con unos diseños más cuidados, multitud de opciones, diferentes cámaras y sobre todo un tipo de baloncesto mucho más real, en el que es necesario trabajar cada canasta, buscar buenas posiciones de tiro y defender con inteligencia.

A pesar de todas estas características, que podrían definir perfectamente a la famosa saga de EA, este «NBA Pro» mantiene el espíritu de casi todos los juegos deportivos de Konami, es decir, la diversión por encima de cualquier otro aspecto. Sin embargo, esta filosofía se ha plasmado de diferente manera en ambas versiones. Mientras que la versión PlayStation propone un tipo de juego más real y divertido, en el que los equipos manejados por la máquina se comportan adecuadamente, el juego de N64 muestra un apartado gráfico más conseguido, sobre todo en lo referente a las animaciones.

Ambas versiones

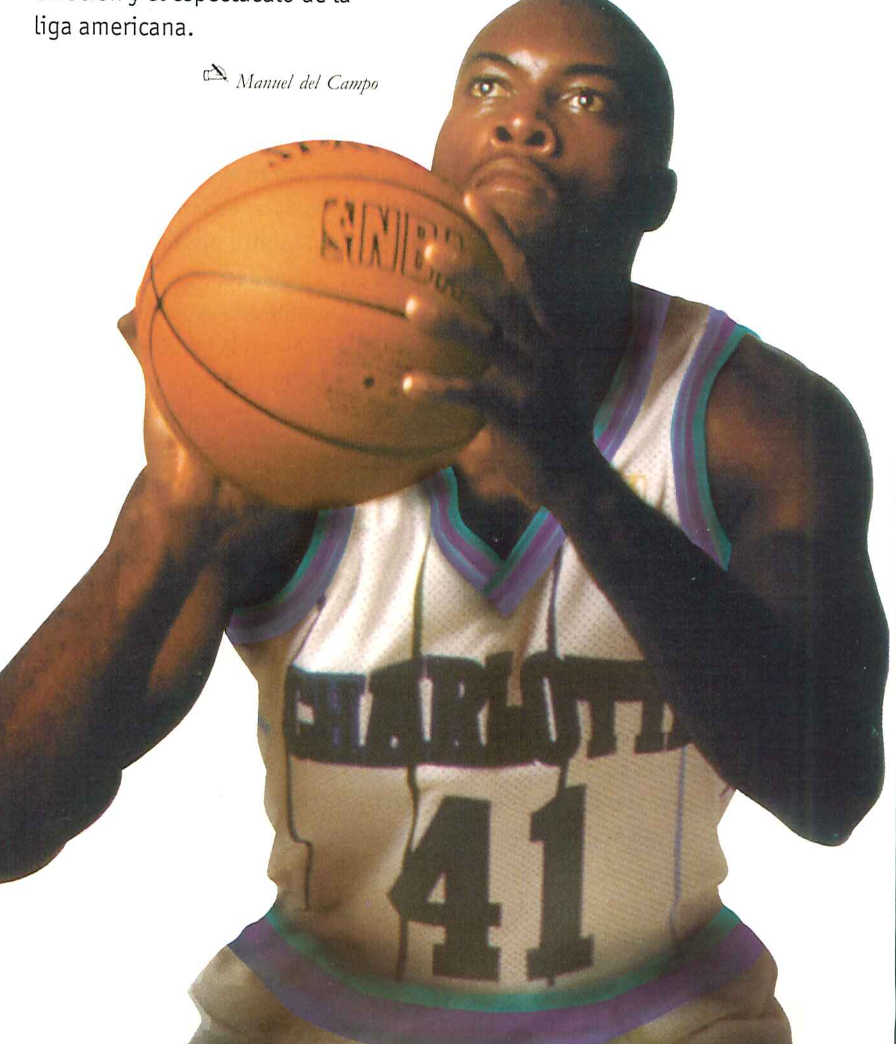
muestran una ligera parsimonia en el desarrollo de los partidos, en comparación con otros títulos similares, aunque esto apenas influye a la hora de jugar.

Por lo demás, los dos juegos ofrecen un excelente catálogo de posibilidades en cuanto a modos de juego y opciones. Se pueden configurar temporadas, playoffs o jugar partidos de exhibición y también crear jugadores, realizar traspasos o jugar a los entrenadores con las opciones tácticas.

En cuanto al control, no ofrece mayores problemas en ninguna de las versiones, aunque parece más conseguido el de PlayStation por aquello de que el baloncesto tiene ya unos cuantos representantes en esta consola.

Se trata, en definitiva, de dos buenos juegos de basket que vuelven a poner a disposición de los usuarios toda la emoción y el espectáculo de la liga americana.

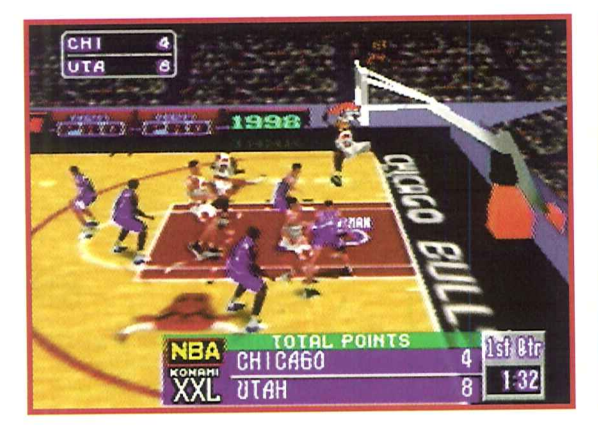
Manuel del Campo





En cualquiera de las versiones se podrán organizar temporadas completas o rondas de playoffs.





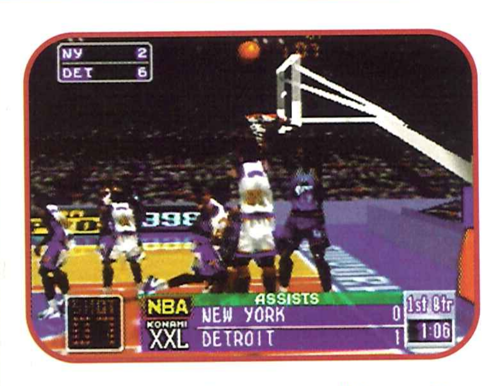


Actualiza las plantillas

Una opción que ya se ha convertido en imprescindible: la de poder crear jugadores, confeccionando sus características físicas y técnicas, y la que posibilita los traspasos e intercambios entre los equipos.

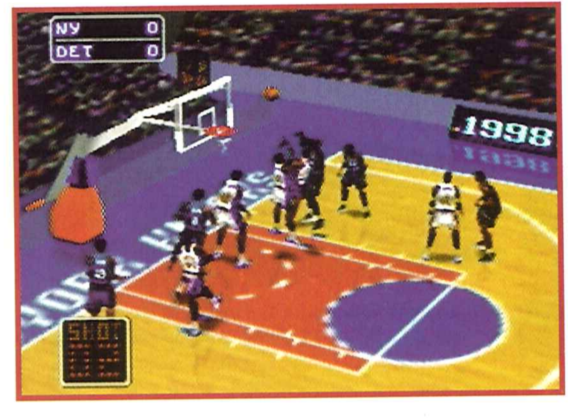
Así el juego nunca se quedará anticuado.





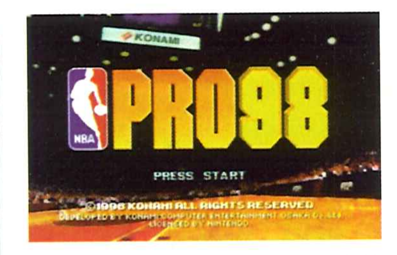
La versión para N64 de este juego posee un aspecto más impresionante que la de PlayStation, pero su jugabilidad es notablemente inferior.





Pantallas versión Nintendo 64.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Ligas y Playoffs
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	64 Megas



Gráficos: 91
Los diseños de los jugadores son muy buenos, y las animaciones suaves y muy realistas. El juego, sin embargo, resulta a veces algo lento.

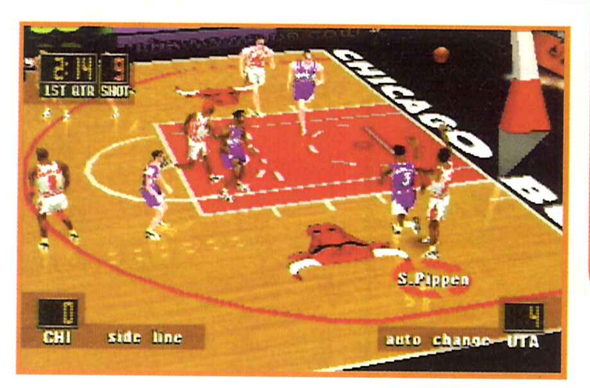
Sonido: 89
La banda sonora está bien elegida y los efectos de sonido no desentonan.

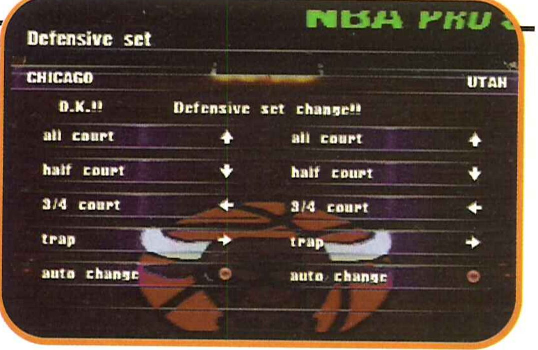
Jugabilidad: 87
El control es algo más complejo que en su homónimo de PlayStation, pero de todos modos no es difícil hacerse con él.

Diversión: 86
El desarrollo de los partidos resulta algo extraño, los jugadores manejados por la máquina, tanto de nuestro equipo o del rival, no siempre se comportan adecuadamente. Para ser un simulador le falta algo de realismo.

Valoración: 87
A pesar de ofrecer un apartado técnico más conseguido que en la versión de PlayStation, el juego se muestra inferior en una valoración general. Konami no ha sabido recoger totalmente la esencia del baloncesto y los partidos resultan algo extraños, las canastas son a menudo demasiado sencillas y los ataques superan exageradamente a las defensas en muchas ocasiones. Teniendo en cuenta que se trata de un simulador, no puede considerarse esto una virtud.
Aún así, el juego alcanza un nivel notable y teniendo en cuenta que la competencia en esta consola es casi inexistente, «NBA Pro 98» se convierte en una interesante opción.

Ranking:
NBA Pro 98
NBA Hang Time





La versión PlayStation cuenta con un interesante catálogo de opciones tácticas y estratégicas, defensivas y atacantes.

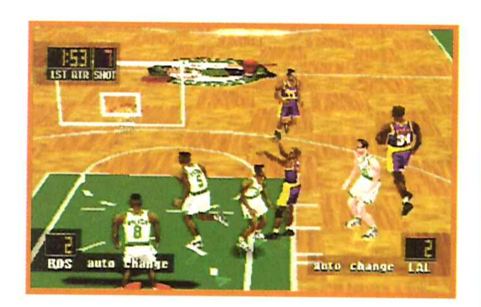


Como en todo buen simulador, conseguir una canasta requiere paciencia y no poca habilidad.

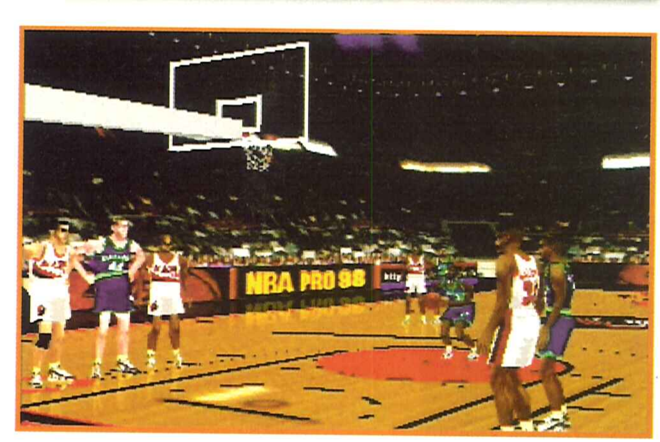
Mercado de jugadores

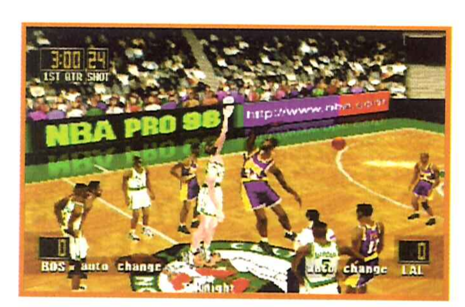
También esta versión cuenta con sus correspondientes opciones para crear jugadores, configurando todos sus apartados, y para fichar, traspasar o intercambiar jugadores entre los distintos clubs de la NBA.





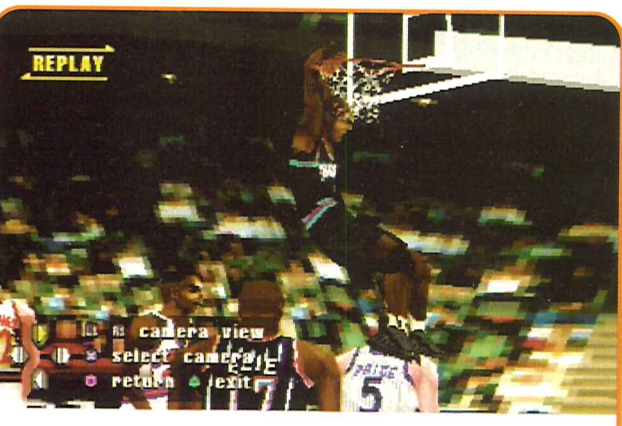
Ambas versiones apuestan más por la simulación que por el arcade, aunque ninguna de ellas renuncia al espectáculo.





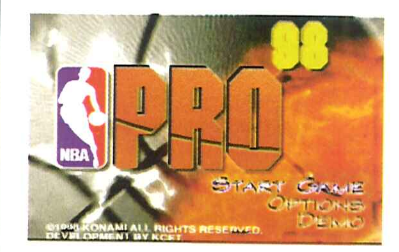


Pantallas versión PlayStation.



La repetición de los mates más espectaculares siempre nos muestra la mejor perspectiva para poder disfrutar de la jugada.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Konami
Programación:	Konami
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Ligas y Playoffs
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 88
Presentan un buen aspecto en general, aunque algunas animaciones y la ligera lentitud del juego no acaban de convencer.

Sonido: 89
Las melodías resultan adecuadas y los efectos de sonido cumplen, aunque algunos -el roce de las zapatillas en el parqué- resultan exagerados.

Jugabilidad: 90
El control es muy similar al de otros grandes juegos de baloncesto, y su nivel de dificultad es válido para cualquier jugador.

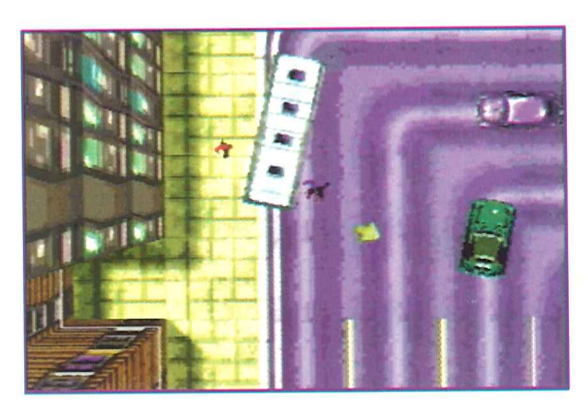
Diversión: 91
Los partidos se muestran muy reales, ofrecen muchas variantes al jugador y resultan espectaculares. Baloncesto del bueno.

Valoración: 90
Konami ha cumplido con creces, realizando un gran juego de baloncesto que recoge los mejores aspectos de este deporte y propone un juego divertido, emocionante y con muchas posibilidades, al que sólo cabe achacarle algunos defectillos técnicos en las animaciones y el sonido.
Se trata de un juego muy bueno, pero al haber pasado hacia el lado de la simulación tiene el problema de tener que competir con el simulador de basket por excelencia, «NBA Live». De todos modos, es una opción que no defraudará a nadie.

Ranking:
NBA Live 98
NBA Live 97
NBA Pro 98

GRAND THEFT AUTO

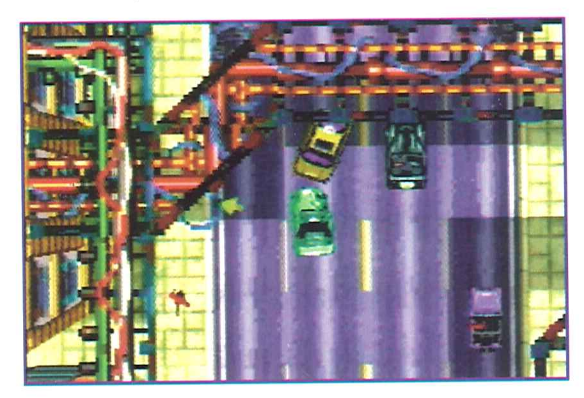
Crimen imperfecto.







El atractivo de este juego reside -suponemos- en el morbo que puede despertar realizar las misiones tan "poco habituales" que se nos encomiendan (en inglés) y en poder conducir todo tipo de cochecillos.



BMG Interactive nos presenta un juego cuya temática resulta, cuanto menos, atrevida. En «Grand Theft Auto» formamos parte de una familia de mafiosos y nuestra misión será llevar a cabo un sinfín de "trabajitos" que nos irán encomendando nuestros jefes, tales como robar coches, hacer recogidas o entregas de "material", eliminar enemigos del clan, cometer atracos o poner bombas en distintas dependencias policiales. Como podéis ver, la temática del juego está totalmente dirigida a un público adulto y, a pesar de que (aunque parezca lo contrario) el juego en sí no resulta muy violento, tanto la carátula como el propio CD avisan del contenido explícito del juego y de que no es recomendable para menores de 18 años.

Dejando a un lado su argumento, lo cierto es que con este título nos ha pasado una cosa muy curiosa. Os contamos. Al verlo entre los primeros puestos de los juegos para PlayStation más vendidos en Gran Bretaña durante el mes pasado, cuando este CD llegó a nuestra redacción lo cogimos con muchísimas ganas. Y el chasco no pudo ser mayor: «Grand Theft Auto» nos parece un juego con una realización técnica muy pobre y con una dudosa capacidad de diversión.

Por una parte, los gráficos son más propios de una consola de 8 bits que de PlayStation, utilizando unos sprites enormes y mediocremente animados. Los escenarios son confusos y poco variados, el scroll de pantalla es brusco y, para colmo, la consola en ocasiones realiza un zoom mareante.

En cuanto al desarrollo del juego, debemos realizar las misiones principalmente en coche y para ello podremos subirnos a casi cualquier vehículo que veamos en nuestro camino. Vamos, que «GTA» es como una especie de «Micomachines» pero que transcurre en un enorme laberinto de calles y en el que tenemos que cumplir misiones, digamos, bastante "especiales".

Bueno, no vamos a ir de mojigatos por la vida y lo cierto es que lo del argumento del juego no nos importa demasiado -allá cada cual- pero el problema es que hacer todo esto a nosotros nos ha parecido aburrido y reiterativo. Para colmo de males, el juego no está traducido, por lo que las misiones se nos dan en inglés y, además, en una jerga rarísima.

En definitiva, que este «GTA» personalmente no nos ha gustado mucho y no entendemos muy bien porqué ha alcanzado tanta popularidad por tierras británicas. Pero, en fin, si te pica la curiosidad, pruébalo. A lo mejor a ti te encanta...





COURIER CRISIS

Vuelve el chico de los periódicos, ahora en 3D.



Muchos recordaréis «Paper Boy», un ameno juego para el mítico Spectrum en el que teníamos que repartir periódicos montados en nuestra bicicleta. Pues bien, inspirándose en este clásico, BMG ha desarrollado «Courier Crisis», un juego en el que el objetivo es el mismo: repartir periódicos por la ciudad en un límite de tiempo, esquivando peatones y vehículos.

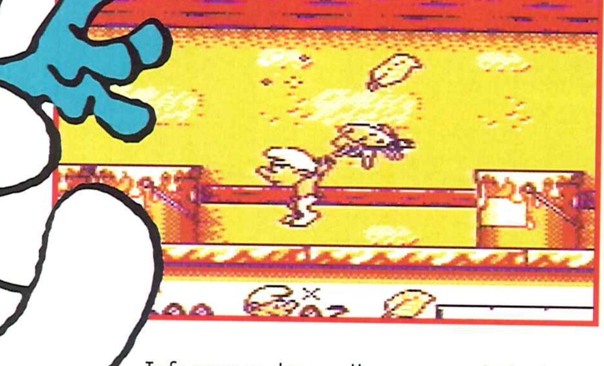
La reforma más destacable introducida ha sido la gráfica, ya que los escenarios 2D del título original han dado paso a decorados 3D en los que la cámara se sitúa siempre a la espalda del personaje. Por desgracia, el apartado gráfico es el único digno de mención en este «Courier Crisis», un juego bastante repetitivo, con una vida muy corta y que sólo atraerá a los que deseen un juego sencillo y sin sobresaltos.







La Pesadilla de los Pitufos





Muy pocas compañías han sabido captar el espíritu de los juegos de plataformas y explotarlo al máximo en Game Boy como lo ha hecho el sello francés Infogrames.

Esta compañía programa siempre juegos variados y divertidos, que poseen siempre una pizca de aventurilla, siempre con una dificultad ajustada y siempre con el suficiente número de fases como para que el juego nos dure lo suyo. Gráficos simpáticos y nítidos, personajes muy bien animados y una fiel dedicación a la imagen el protagonista son las características que redondean siempre todos los juegos que Infogrames desarrolla para la portátil de Nintendo.

En esta ocasión las cosas no se han alejado demasiado de la tónica general y si lo han hecho ha sido para subir un poco más la nota media, de tal manera que esta tercera entrega de la serie se ha convertido en la mejor de todas y ha conseguido incluso superar en algunos aspectos a las versiones para 16 bits.

En «La Pesadilla de los Pitufos» vamos a disfrutar de un ambiente totalmente pitufante realizado mediante una realización técnica de lujo que nos va a permitir disponer de un héroe de variados movimientos y que será capaz de utilizar numerosos utensilios. Como casi siempre, Fortachón ha sido el elegido para enfrentarse a las duras pruebas preparadas por Gargamel.

Nuestro pequeño héroe tendrá que enfrentarse a 16 niveles de constantes plataformas, cómicos enemigos y sorprendentes items. Tendrá que demostrar su habilidad no sólo saltando sino también resolviendo puzzles y desentrañando complejos mapeados multidireccionales.

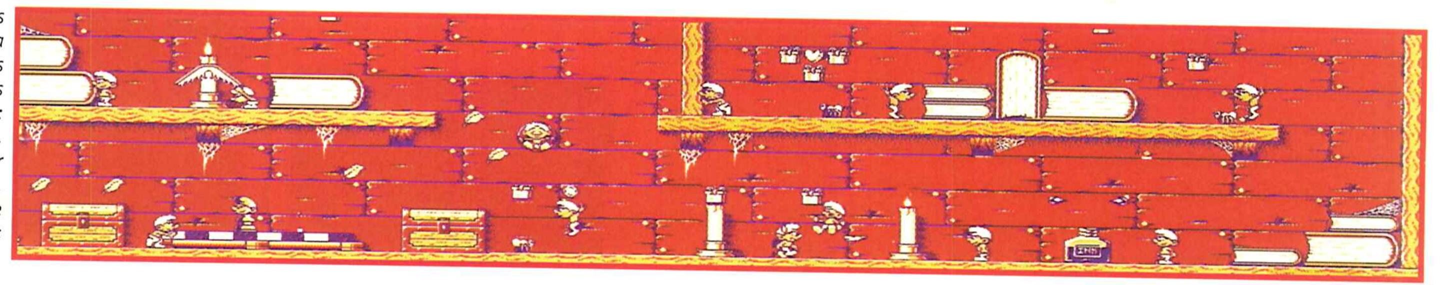
En su camino encontrará variopintas criaturas que bien le irán dando pistas -en perfecto castellano- o bien le llevarán a recorrer sus curiosos niveles especiales, como pueden ser el conejo galopante o el topo excavador.

Otra peculiaridad de este completo juego es la de hacer que el salto de nuestro héroe mejore en función de las hojas que vaya recogiendo por el camino, aspecto que le añade nuevos alicientes a la investigación de las laberínticas fases.

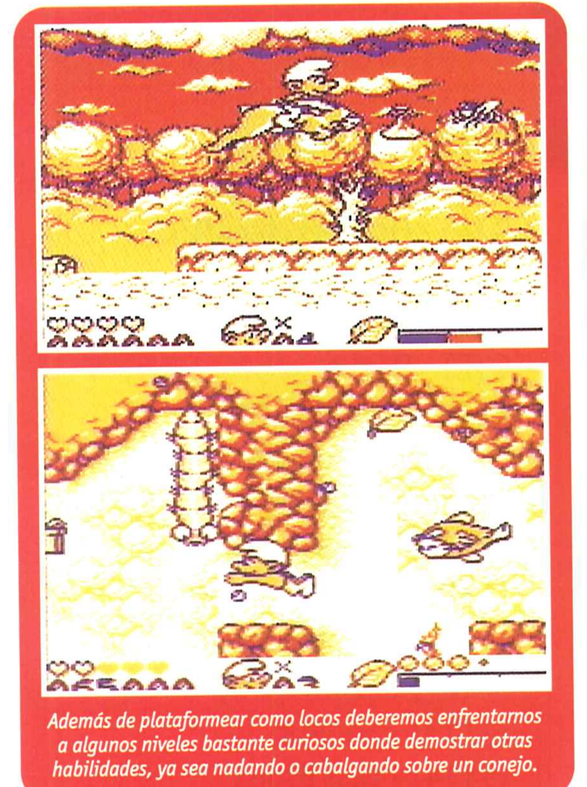
Como veis la variedad es uno de los puntos fuertes de un cartucho que, además, cuenta con un esmerado tratamiento gráfico, una impecable animación, una jugabilidad cómoda y una dificultad que sin ser desesperante sí que nos garantiza largos momentos de intensa diversión.

Sonia Herranz

Del azul al verde

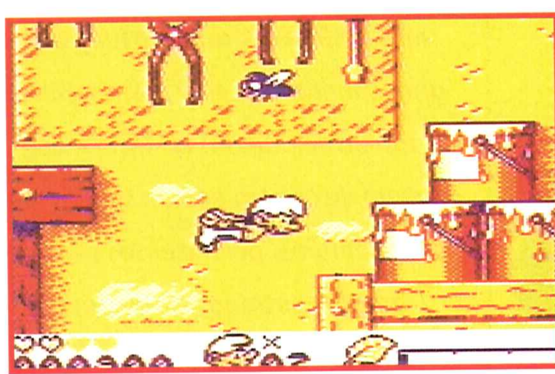


Aquí tenéis una muestra de los peligros que nos aguardan: laberintos, puzzles y, por supuesto, enemigos de lo más variopinto.

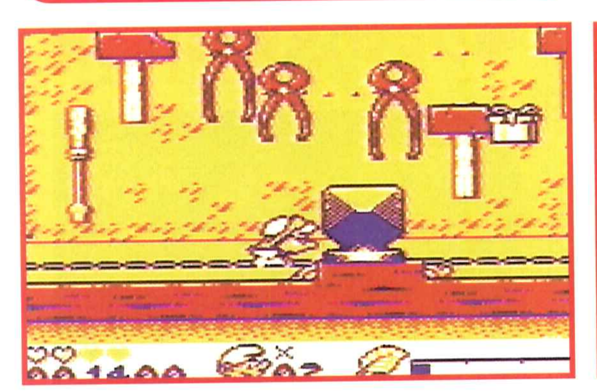


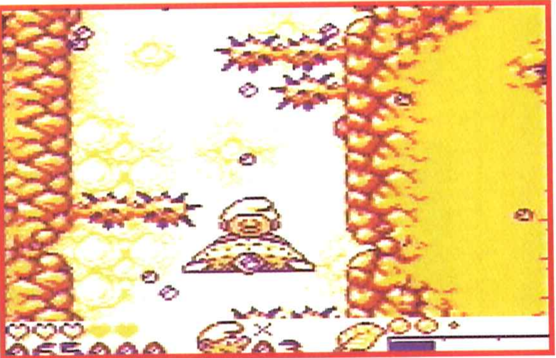
Además de plataformear como locos deberemos enfrentarnos a algunos niveles bastante curiosos donde demostrar otras habilidades, ya sea nadando o cabalgando sobre un conejo.





A lo largo del juego tendremos acceso a items con curiosos efectos como alas para volar, burbujas, muelles para saltar más alto...





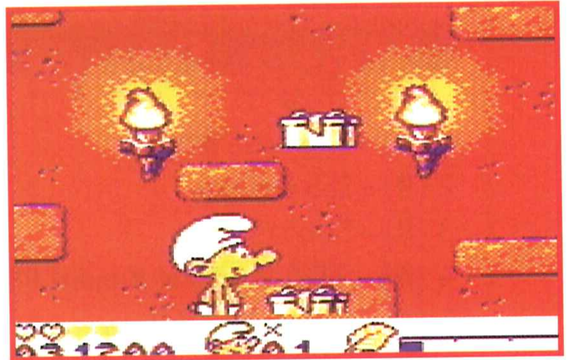
Infogrames demuestra una vez más que le tiene completamente cogido el aire a Game Boy y nos presenta un nuevo y sensacional juego de plataformas.



La fidelidad al original queda patente en la inclusión de elementos como esta "nave" del planeta X. En casi todas las fases habrá un "vehículo" de este corte.



Los textos en pantalla tendrán su importancia al ir informándonos de las diferentes misiones y proporcionarnos pistas. Como suele ser habitual en los juegos de Infogrames, estarán en castellano.



Si acumulamos un buen número de puntos tendremos acceso a estas fases de bonus en las que deberemos hacer estallar las cajas con la esperanza de encontrar items prometedores en su interior.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS



GRÁFICOS: 91
No sólo son nítidos y brillantes, sino también variados y originales. Además, Fortachón está perfectamente animado.

SONIDO: 89
Dentro de las posibilidades de la consola, posee una divertida banda sonora muy acorde con sus protagonistas.

JUGABILIDAD: 91
Fácil y cómodo de jugar, no es complicado hacerse con las variedades de control que imponen los diferentes artilugios que podremos "pilotar" durante el juego.

DIVERSIÓN: 92
Sin ser tan difícil como otras entregas, tampoco es un título que te puedas acabar en una sentada. La dificultad se dosifica perfectamente, lo que unido a los medidos passwords consigue que sea un juego tan duradero como entretenido.

VALORACIÓN: 92
Este título de Infogrames es una oferta irresistible para los propietarios de Game Boy seguidores de las plataformas. Primero porque técnicamente es un juego muy atractivo visualmente y segundo porque jugar resulta tan sencillo como atractivos sus retos y entretenida su dinámica. Por variedad, calidad y simpatía este es el mejor «Pitufos» de la serie y un gran juego para la portátil de Nintendo en todos los sentidos.

RANKING:
Donkey Kong Land 3
La Pesadilla de los Pitufos
Turok

Listas de éxitos

8 bits

Game Boy

1 (R) - Donkey Kong Land 3
2 (R) - Turok
3 (4) - Bust-A-Move 2
4 (N) - Pitufos 3
5 (R) - FIFA Rumbo al mundial 98

64 bits

Nintendo 64



*Por fin llega un juego de lucha de la calidad que merece la consola de Nintendo. Con **Fighters Destiny** empieza a peligrar el reinado de **Mario** y compañía.*

1 (R) - Mario 64
2 (4) - Goldeneye
3 (2) - Mario Kart 64
4 (N) - Fighters Destiny
5 (2) - ISS 64
6 (5) - Diddy Kong Racing
7 (8) - FIFA Rumbo al Mundial 98
8 (6) - Lylat Wars
9 (R) - Turok
10 (7) - Extreme G
11 (10) - Nagano
12 (N) - Tetrisphere
13 (11) - Doom 64
14 (N) - NHL Breakway 98
15 (12) - Bomberman 64

Pese a que vivimos unos momentos muy tranquilos a la espera de los bombazos primaverales, este mes hemos podido disfrutar de juegos de gran calidad que muy pronto escalarán posiciones en las Listas. Los puesto de cabeza no han experimentado cambios, pero atentos a las poderosas entradas de Rascal en PlayStation y Fighters Destiny en Nintendo 64. Saturn sigue cabizbaja.

16 bits

Super Nintendo



*La versión anual de **FIFA** llega a las 16 bits, aunque como de costumbre, con desiguales resultados de calidad.*

1 (2) - Terranigma
2 (1) - Donkey Kong Country 3
3 (-) - Lucky Luke
4 (5) - Tintín, el Templo del Sol
5 (N) - FIFA Rumbo al Mundial 98

Mega Drive

1 (R) - The Lost World
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - Sonic 3D
4 (N) - FIFA Rumbo al Mundial 98
5 (4) - Ultimate MK 3

32 bits

Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (R) - Sega Touring Car
3 (4) - Fighters MegaMix
4 (5) - Winter Heat
5 (3) - Tomb Raider
6 (R) - Quake
7 (9) - Duke Nukem 3D
8 (10) - World Wide Soccer 98
9 (7) - Sega Rally
10 (8) - Virtua Cop 2
11 (R) - Bust A Move 3
12 (R) - NBA Action 98
13 (15) - NBA Live 98
14 (13) - Sonic R
15 (14) - Last Bronx

PlayStation



1 (R) - Final Fantasy VII
2 (R) - Tomb Raider II
3 (R) - Toca Touring Car
4 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98
5 (7) - Crash Bandicoot 2
6 (N) - Rascal
7 (5) - Abe's Oddysee
8 (9) - Time Crisis
9 (6) - F-1 ´97
10 (8) - V-Rally
11 (10) - Bushido Blade
12 (N) - One
13 (11) - Resident Evil D.C.
14 (N) - Theme Hospital
15 (N) - Bust A Move 3

DIVER tienda

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

PMV

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50

AL CINE
(95)2861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)

ALCALÁ HENARES
(91)8893890
Marqués de Alonso Martinez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)

ALGECIRAS
(956)669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

AXARQUÍA ZONA JOVEN
(95)2507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA

CARTAGENA
(968)121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA

CASABLANCA
(95)2297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA

CIUDAD REAL
(926)253336
Cuchilleria, 3 / CIUDAD REAL

DIABLITO
(95)2440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán /
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

EL TORCAL
(95)2355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA

ESTRENOS
(958)294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA

FRANJU
(95)2297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA

FUENGIROLA
(95)2474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MÁLAGA)

GUADALAJARA
(949)264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

HUELVA
(959)240981
Ginés Martin, 7 / HUELVA

LA CORUÑA
(981)240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA

LA PAZ
(956)768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)

LOGROÑO
(941)221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO

MAVI 1
(95)2347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA

NINSEGATI
(957)490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA

OVIEDO
(98)5244488
Padre Aller, 9 (Vallobin) / OVIEDO

RONDA
(95)2870880
José Maria Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)

SANTUTXU
(94)4734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)

TERRASSA
(93)7883556
Rambla d'Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)

TOMELLOSO
(926)506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)

VIGO
(986)241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO

SERVICIO A DOMICILIO — DISPONIBLE EN CD - ROM

SEGA SATURN

SEGA SATURN + CONTROL PAD — 19.900

SEGA SATURN, TOMB RAIDER+ CONTROL PAD — 24.900

Accesorio	Precio
CONTROL PAD	3.990
6 PLAYER ADAP.	6.490
ARCADE RACER	9.990
VIRTUAL STICK	6.990
CABLE RF	4.990
BACKUP MEMORY	7.990

Juego	Precio
AREA 51 (OFERTA)	3.990
ATLANTIS	8.990
BUST A MOVE 3	6.990
CROC	8.990
DEF CON 5 (OFERTA)	3.990
DOOM (OFERTA)	3.990
DRAGON FORCE	8.990
DUKE NUKEM	8.990
EL MUNDO PERDIDO	8.990
FIFA 98	8.990
F. MEGAMIX	8.990
FIGHTEN VIPER (OFERTA)	3.990
HEXEN (OFERTA)	4.990
KARTS	8.990
KING OF F. 95	8.990
LAST BRONX	8.990
MARVEL S.HEROES	7.990
MADDEN 98	8.990
MAXIMUM FORCE	6.990
MEGAMAN X3 (OFERTA)	4.990
MORTAL K. TRILOGY	6.490
NBA ACTION 98	8.990
NHL HOCKEY 98	8.990
PANDEMONIUM	8.490
QUAKE	8.990
RESIDENT EVIL	8.990
SONIC R	8.990
STEEP SLOPE SLIDERS	8.990
TOMB RAIDER	5.990
TOURING CAR	8.990
V. FIGHTER KID (OFERTA)	3.990
WARCRAFT II	8.990
WINTER HEAT	8.990
WIPE OUT 2097	8.990
WORLD WIDE SOCCER 98	8.990

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + CONTROL — 28.900

Accesorio	Precio
LX4 TREMOR	2.990
TURBO 64	4.990
EASY 64	3.990
RACER LEADER	13.490

Juego	Precio
NHL BREAKAWAY 98	12.990
FIGHTER DESTINY (PROMOCION)	10.990
NAGANO WINTER OLYMPICS	12.990
CRUIS'N USA	7.490
BLAST CORPS	8.990
BOMBERMAN 64	8.490
CLY FIGHTER 64	13.990
DIDI KONG RACING	8.490
DOOM 64	9.990
DUKE NUKEM	13.490
EXTREME G	9.990
FIFA 98	12.990
FORMULA 1 POLE POSITION	12.490
GOLDEN EYE 007	8.490
GRETZKY'S 3D HOCKEY	13.990
HEXEN 64	12.990
KILLER INSTICT GOLD	8.990
LAMBORGHINI	13.990
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	9.990
M.R.C.	13.490
MADDEN 64	12.990
MACE. THE DARK AGE	13.490
MISCHIEF MAKERS	8.490
MORTAL K. TRILOGY	13.990
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
STAR WARS	10.490
SUPERSTAR SOCCER	13.490
SUPER MARIO KART	9.490
SUPER MARIO 64	9.490
TOP GEAR RALLY	14.490
TUROK	9.990
WAVE RACE	9.490

*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO


PLAYSTATION + CONTROLLER DEMO
22.900
VOLANTE + PEDALES 12.990
DEVASTADOR 3.995
ANALOG CONTROLLER 4.500
RATÓN 3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORIA 6.250
CONTROL PAD 3.500
RFV 3.500
CABLE RGB 2.490
MULTIPAD 5.500
ARCADE STICK 6.990
COOLBOARDERS 2 7.990
COURIER CRISIS 8.990
NAGANO WINTER OLYMPICS 8.990
BUSHIDO BLADE 7.990
SHADOWMASTER 7.490
RIVEN 11.490
CON 5 C.D.
ACE COMBAT 2 7.490
ACTUA SOCCER OFERTA 3.990
ACTUA SOCCER II 7.990
AGENT ARMSTRONG 7.490
AIR COMBAT OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
ARK OF TIME 8.990
BALL BLAZER 6.990
BROKEN SWORD II 7.990
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 8.990
CASTLEVANIA 8.900
CLOCK TOWER 7.990
CON DEMO DE REGALO
COLONY WARS 6.990
CRITICAL DEPTH 6.990
CROC 7.490
CRASH 2 7.990
CRYPT KILLER 8.990
DESTRUCTION DERBY OFERTA 3.990
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DEVIL'S DECEPTION 8.990
DISC WORLD II 7.490
DRAGON BALL F. BOUT 9.490
DUKE NUKEM 8.990
DYNASTY WARRIORS 7.490
EL MUNDO PERDIDO 7.990
FADE TO BLACK OFERTA 3.990
FELONY 7.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FIFA 98 7.990
FIGHTING FORCE 7.990
FORMULA 1 '97 7.990
FROGGER 8.990
CON DEMO DE REGALO
G POLICE 6.990
HERCULES 7.990
INT. S. SOCCER PRO 8.990
JERSEY DEVIL 6.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
KING OF FIGHTER 95 6.490
KURUSHI 6.490
LETHAL ENFORCES 7.990
LOADED OFERTA 3.990
MDK 7.490
MADDEN 98 7.990
MAGIC 7.990
MARVEL S. HEROES 7.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MEGAMAN X3 6.990
MICROMACHINE V3 9.990
MONOPOLI 8.990
MONSTER TRUCKS 7.490
M. K. MYTHOLOGIES 6.990
MOTO RACER 7.990
MOTORMASH 6.990
NAMCO MUSEUM 5 6.490
NASCAR 98 7.990
NBA LIVE 98 7.990
NEED FOR SPEED 2 7.990
NHL 98 7.990
NHL FO 98 8.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
NUCLEAR STRIKE 7.990
ODDWORLD 8.490
OVERBLOOD 7.990
OVERBOARD 6.990
CON DEMO DE REGALO
PGA TOUR 98 7.490
PANDEMONIUM 2 8.990
PARAPPA THE RAPPER 6.990
PERFECT WEAPON 7.990
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 4.990
POWER SOCCER 2 7.490
RAGE RACER 6.990
RAMPAGE 6.990
RAPID RACER 7.490
RALLY CROSS 6.490
RAYMAN OFERTA 3.990
RAY STORM 6.990
RAY TRACER 6.490
REBEL ASSAULT 2 8.990
RED ALERT 7.990



IMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
RESIDENT EVIL 5.490
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
RIDGE RACER 3.990
RIDGE RACER REVOLUTION 3.990
RISK 6.990
ROAD RASH 3.990
ROSCO 7.490
ROCK & ROLL RACING 2 7.990
SAMURAI SHOWDOWN 3 6.490
SOUL BLADE 6.990
STREET F. EX PLUS 7.490
S.PUZZLE ST. 2 3.990
STEEL REING 6.990
TEKKEN 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENIS ARENA 8.990
TENKA 7.490
TEST DRIVE OFFROAD 8.990
TEST DRIVE 4 7.990
THE ATARI COLLECT. 1
THE NOTE 8.990
TIME CRISIS 11.990
TOMB RAIDER 2 8.490
TOSHINDEN 3.990
TOSHINDEN 3 7.490
TOTAL DRIVIN 7.990
TOTAL NBA 97 4.990
TOCA TOURING CAR 8.990
TRANSPORT TYCOON 7.490
TRUE PINBALL 3.990
V-RALLY 7.490
VANDAL HEARTS 8.990
WARCRAFT II 7.990
WARGODS 7.990
WIPE OUT 3.990
X MAN CHILDREN 7.990
XEVIOUS 3D 6.490
YOUNGBLOOD CONSULTAR
Z 6.990
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
BATMAN 2 3.990
BUST A MOVE 2 4.990
CASPER 6.990
D. K. LAND 3.990
D. K. LAND 3 5.590
FIFA 98 6.490
HERCULES 5.590
JAMES BOND 5.990
JOROBADO 5.990
JUNGLE STRIKE 4.990
KILLER INSTICT 3.990
LAMBORGINI 4.990
LIBRO SELVA 4.490
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 3.990
MICROMACHINE 4.490
MORTAL K. I - II 4.990
PITUFOS 3 5.990
REY LEON 4.490
ROAD RASH 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
ST. FIGHTER 2 5.590
STAR TREX 4.990
STAR WAR 3.990
TINTIN 5.490
TETRIS PLUS 5.590
TUROK 5.990
WAVE RACE 5.990
ZELDA 3.900
MEGA DRIVE
BONKERS 3.990
COMIX ZONE 4.490
C. COLLECTION 4.990
ECCO 3.990
FIFA 98 7.990
GAUNTLET 3.990
INT S. DELUXE 4.990
LAST BATTLE 2.990
MEGA BOMBERMAN 4.990
PINOCCHIO 5.990
SONIC COMPILATION 4.990
SONIC & KNUCKLES 4.990
SKELETON 4.490
SUBTERRANIA 3.990
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
TIMON Y PUMBA 6.990
LUCKY LUKE 10.490
FIFA 98 7.990
ARDY LIGHT 4.990
D. K. COUNTRY 5.990
D. KONG COUNTRY 3 9.490
EL LIBRO DE LA SELVA 6.990
EL REY LEON 6.990
ILUSION OF TIME 5.990
INCANTATION 4.990
I.S.S. DELUXE 6.990
KILLER INSTINCT 6.990
LOS PITUFOS 2 6.990
OBELIX 6.990
POWER PIGGS 4.990
PRINCIPE PERSIA 2 4.990
REALM 4.990
REVOLUTION X 2.990
SPIROU 4.990
STAR WARS 6.990
STREET FGT. 2 5.990
SUPER MARIO KART 5.990
SUPER TENNIS 4.990
TERRANIGMA 9.990
TOY STORY 8.990
WHIZZ 4.990

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Los distintos sistemas.

Os sigo desde el número 17 de vuestra fantástica revista. Por favor, respóndeme a las siguientes preguntas:

1- ¿Por qué razón las compañías hacen distintas versiones de videoconsolas (PAL, Japón, USA).

Te equivocas, las compañías lo que hacen son consolas que sean compatibles con los sistemas de televisión de cada zona. Así, las consolas PAL son para Europa y las NTSC para Japón y Estados Unidos.

2- ¿Es verdad que hay juegos que están mal versionados y son mejores en las versiones japonesas que en la PAL?

Cuando un juego se desarrolla para un sistema NTSC tiene más velocidad y menos lineas en pantalla, de manera que hay que adaptar la velocidad y añadir las lineas de imagen que faltan. Si la conversión no está bien hecha (ocurre a veces) el juego PAL se aprecia más lento y puede tener problemas con el parpadeo de los polígonos en los bordes de la pantalla. Suelen ser diferencias muy pequeñas que sólo se notan después de haber jugado a la versión japonesa. Pero es verdad que a veces meten la pata.

3- ¿Qué se le puede hacer a una consola para poder meter juegos NTSC que funcionen? ¿Dañaría a la consola?

Lo único que puedes conseguir intentando manipular tu consola es que se te termine estropeando. Déjate de inventos piratas y juega con los juegos de aquí que además de estar más baratos que cualquier producto de importación, tienen todo tipo de garantías y los manuales en castellano e inclusi los textos de pantalla y las voces.

4- Técnicamente, ¿qué tiene más posibilidades de romperse, un lector de CD o una conexión de cartuchos?

El lector de CD es más frágil y delicado y además se ensucia con más facilidad, lo que no quiere decir que sea fácil que se rompa.

Juan Ramón Amorós (Alicante)

Novedades para N64

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Nintendo 64 que tiene unas preguntas:

1- ¿Por qué Nintendo no saca más juegos al mercado? ¿Es porqué a las compañías no les gusta trabajar para Nintendo 64?

Nintendo hace una selección muy dura de los juegos, por lo que su número de lanzamientos no es demasiado elevado. Sin embargo, si te das cuenta cada vez salen más juegos al mercado. Al aumentar el número de consolas vendidas también aumentan las posibilidades de que más gente trabaje para ella.

2- ¿Qué sabes del «ISS 2» para N64? ¿Qué novedades tendrá con la primera parte?

Saldrá en junio, coincidiendo con el Mundial de fútbol, pero desde Konami Japón no

EL CORCHO

Este mes tenemos un Corcho muy especial: está compuesto por los 20 dibujos ganadores del concurso «Tomb Raider II». Hemos podido comprobar, una vez más, que el genio artísitico sobra entre nuestros lectores, por lo que no podemos menos que agradeceros a todos vuestra colaboración y felictar de corazón a los ganadores, que recibirán -además de la fama- un juego de «Tomb Raider II».



sueltan prenda de sus características. Te puedo adelantar que las voces de las comentaristas estarán dobladas y que las alineaciones de las selecciones nacionales serán las reales.

3- ¿Cuándo saldrá un buen juego de lucha que merezca la pena?

Estás de enhorabuena porque Infogrames va a poner a la venta «Fighters Destiny» que no sólo es el mejor juego de lucha para N64, sino también el más innovador que he visto en mucho tiempo. Te lo recomiendo con garantía.

4- He leído que el «Zelda» costará en torno a las 17000 pelas, ¿Es verdad?

Al ser 256 megas la multiplicación nos daría esa cantidad, pero al ser un juego de Nintendo nunca alcanzará un precio tan alto. Yo me apostaría por 13.000 pesetas.

Ernesto Plevisan (Madrid)

La nueva Saturn.

Hola Yen, me llamo José A. y tengo una Saturn. Estas son mis preguntas:

1- ¿Qué juego es mejor «WWS'98» o «FIFA 98»?

Me lo pones difícil, porque «WWS» es más jugable que «FIFA», aunque este último es más completo.

2- Dime todo lo que sepas sobre la Katana de Sega?

La nueva consola de Sega saldrá en Japón en el 99 y desde la central japonesa no sueltan prenda, todos los datos que circulan por ahí, que son muchos, no son más que rumores. Se pretende hacer una consola muy competitiva en cuanto a precio y muy fácil de programar, subsanando así los dos grandes errores de Saturn. Lo que sí te puedo adelantar es que será casi, casi Model 3.

3- ¿Qué próximos juegos me recomiendas para Saturn?

«Panzer Dragoon Saga», «Burning Rangers» y «House of the Dead».

4- ¿Es bueno «EarthWorm Jim 2»?

Sí, es un buen juego de plataformas aunque es idéntico a la versión de 16 bits. Es un juego divertido, simpático y muy sorprendente, aunque un poco "antiguo".

5- ¿Es mejor «Street Fighter Collection» o «Marvel SuperHeroes»?

El «Marvel» es mejor juego, aunque ahí entra tu pasión por la saga «SF». Si los juegos de Ryu y compañía te alucinan es una compra que no debes dejar escapar.

José Antonio Martínez (Murcia).

¿Qué me compro para mi Saturn?

¡Hola! Qué Yen, ¿aburridillo?, pues me podrás contestar a unas dudillas que tengo:

1- ¿Qué es el Model 3?

Una potente placa de recreativa sobre la que Sega ha desarrollado algunos de sus arcades más espectaculares.

2- ¿Qué juego de Saturn es mejor «Baku-Baku» o «Bust A Move»?

Yo prefiero «Bust A Move», me parece mucho más divertido.

3- ¿Hay más juegos tipo «DiscWorld»?

Sí, tienes «Mundo Disco 2» (la segunda parte), «Atlantis», «Frankenstein», este último enteramente en inglés.

4- ¿Cuánto se puede grabar con la pila?

Hasta que se llene. Cada juego utiliza una cantidad de memoria diferente. Cuando tengas la pila llena podrás borrar las partidas que ya no quieras conservar.

5- ¿Va a sacar Sega otra consola? ¿Dejarán de salir juegos para Saturn?

En el 99 en Japón saldrá la nueva consola de Sega. Y sí, a la larga acabará por no salir juegos para Saturn. Pero eso será a la larga.

Daniel Guerrero López (Barcelona).



Plataformas para todos los gustos.

Hola Yen, Tengo una PlayStation y me gustan mucho los juegos de plataformas.

1- Si tengo «Crash Bandicoot 2» ¿Qué juego de plataformas puras me recomendarías?

«Sir Lomax» es un buen juego de plataformas puras, aunque si no te importa mezclarlo un poco con el arcade «Castlevania» seguro que te gusta. No te olvides de «Rascal» si te apetece una chsipa de aventura.

2- ¿Cuál crees que me gustaría más «Tomb Raider 2» o «Abe's Oddysee»?

Depende, «TR2» tiene mucha acción y se basa en la investigación mientras «Abe's» es más de inteligencia y más de plataformas puras de habilidad.

3- Jugué a «Croc» y no me gustó como se manejaba, ¿Me gustará más «Jersey Devil»?

Es el mismo estilo aunque el control se hace más sencillo y es más variado de fases. Es probable que te guste bastante. De este mismo estilo, plataformas 3D, no va a tardar en salir «Gex 2» que tiene una pinta inmejorable.

4- ¿«Resident Evil 2» superará a «Final Fantasy VII»?

«FFVII» es la producción más impresionante que he visto nunca, sin embargo es un estilo tan diferente a «RE2» que no se pueden comparar. El juego se Capcom nos va a dejar con la boca abierta, pero seguirá siendo una cosa muy diferente a la impresionante aventura de Square.

Jorge de Rueda (Almería)

Un poco de rol del bueno

Hola Yen, ¿Qué tal va por ahí? Por aquí bien. Tengo una Super Nintendo (muy orgulloso estoy de ella) y una PlayStation de dos meses con unas preguntas, por favor, contéstamelas. Gracias.

1- ¿Qué juego me aconsejas teniendo en cuenta que me gustan los tres «Croc», «Final Fantasy VII» o «Moto Racer»?

Son tres buenos juegos aunque «Final Fantasy VII» es un título que todo usuario de PlayStation debería tener.

2- Mi hermano dice que «FFVII» NO es bueno, ¿es tan bueno como dicen?

No sé que razones tendrá tu hermano para decir eso, pero cuando juegue con él seguro que cambia de idea. Es un juego impresionante gráficamente con una historia totalmente absorbente.

3- ¿Qué es un juego de rol? ¿El «Final Fantasy VII» se tiene que mover como «Broken Sword» o «DiscWorld»?

No. «Broken Sword» y «DiscWorld» son aventuras gráficas por lo que toda la acción se desarrolla moviendo un cursor. Tú no manejas al personaje. En un juego de rol asumes el papel de los protagonistas y los manejas como en un arcade. Las diferencias suelen llegar con los combates donde los JDR utilizan sistemas de puntos para indicar la vida, magias, poder de ataque, defensa... Además suelen ser combates estratégicos y no de acción y es aquí donde los que no estén acostumbrados a este tipo de juegos pueden tener más problemas con «Final Fantasy VII».

EL CORCHO



4- ¿Qué es el 64DD y para qué sirve?

No sé donde has estado metido los dos últimos años, pero en fin. El 64DD es un periférico para N64 que saldrá el año que viene y que usará unos discos magnéticos especiales que tienen mucha más capacidad que un cartucho. Estos discos permitirán, por ejemplo, que se puedan sacar ampliaciones de juegos, como más circuitos para un juego de coches o nuevos mapeados para un juego de rol. Por supuesto, habrá juegos específicos para este soporte.

Daniel L. Lucas (Murcia).

Deporte y acción

Hola Yen, tengo una PlayStation y me estoy volviendo loco buscando un juego que me guste para comprármelo, así que te ruego que me respondas:

1- ¿Quedaré satisfecho comprándome «Resident Evil 2»?

Supongo que mucho, pero tendrás que esperar, como pronto, hasta mayo o junio.

2- ¿Teniendo «ISS pro» te comprarías «FIFA 98»?

Si me gustara mucho el fútbol y echara de menos jugar en ligas oficiales con jugadores reales sí que me lo compraría.

3- ¿Me gustan mucho los juegos de coches y me gusta mucho «Destruction Derby 2», ¿Cuál me recomiendas?

«V-Rally» y «Toca Touring Car» son ahora mismo lo mejor de lo mejor.

U.S. (Valladolid)

Juegos para pensar

Hola Yen, soy una chica que recientemente se ha unido al club de Hobby Consolas y tengo una PlayStation, por eso me gustaría que me resolvieras algunas dudas:

1- Cuando compré la consola venía un cuestionario que si lo rellenabas y lo mandabas te mandaban una demo. Pues bien, de eso hace tres o cuatro meses y nada de nada. ¿tengo derecha a reclamar?

Sí, llama a Sony y pregunta. Seguro que ellos te solucionan el problema.

2- He visto que en el juego de «Broken Sword 2» se necesita ratón. ¿Es completamente necesario? ¿Par qué sirve el ratón? ¿De qué va el juego?

El ratón te permitirá manejar el cursor con mucha más facilidad que con el pad, pero no es necesario, puedes jugar perfectamente sin tenerlo. «Broken Sword 2» es una aventura gráfica en la que tú manejas al protagonista empleando un cursor, una flecha que se mueve sobre los escenarios para mirar las cosas, recoger objetos, hablar, etc.... Es un juego para pensar. Seguro que te gusta.

3- Tengo «Abe's Oddysee» y estoy utilizando la tarjeta de memoria . Todavía no he terminado el juego y ya voy por el bloque 11. Para seguir jugando... ¿tengo que comprar otra tarjeta o puedo borrar las anteriores manteniendo intacta la última partida? ¿Cómo se hace?

Por supuesto que puedes borrar las partidas que ya no te sirvan, además de una manera muy fácil porque este juego te la opción de borrar directamente. En el mismo menú que te permite guardar la partida hay una opción para borrar. Selecciónala y después elige el bloque o los bloquees que desees hacer desaparecer. Otros juegos no dan esta opción directamente por lo que tendrías que arrancar la consola sin juego, pero con la tarjeta puesta. De este modo aparecerá un menú donde puedes optar por oír música o manipular la tarjeta.

Laura (Tenerife)



Un poco de todo

Hola Soy Carlos, tengo un ordenador y una Nintendo 64 con varias preguntas:

1- ¿La mayoría de los juegos de Saturn y PlayStation están en ordenador? ¿Saldrá «Final Fantasy VII»?

Algunos están ordenador y otro no. Pasa lo mismo al revés. Sí, «FF VII» va a aparecer para PC... Desgraciadamente.

2- Puntuáis de la misma forma los juegos de PlayStation y los de N64 o tenéis en cuenta las capacidades de la consola?

Obviamente, tenemos en cuenta la consola, si no lo hiciéramos así los juegos de, por ejemplo, Game Boy saldrían muy mal parados.

3- ¿El 64DD llegará a ser fundamental?

¿Ganará el Barça la Liga? Supongo que si el periférico se vende lo suficientemente bien la mayoría de los juegos pueden hacerse para él o, por lo menos, un montón de Add-on (ampliaciones) a los juegos de cartucho de manera que para disfrutar a tope de todos los juegos pueda a llegar a ser muy importante tener el 64DD. Ya veremos.

4- ¿Qué juego me recomendarías entre «Goldeneye» (no me termina de convencer el shoot'em up subjetivo) o el «Mace»?

«Goldeneye» es uno de los mejores juegos para N64, y no pienses que su planteamiento es el típico «Doom». Va a mucho más allá . «Mace» es un correcto arcade de lucha, pero si quisiera un juego de este género me tiraría por «Fighters Destiny».

Carlos (Madrid)

Cuidado con las tarjetas de memoria

Hola Yen, me llamo Joan Pol y tengo una PlayStation y una duda.

1- ¿Qué diferencia hay entre las diversas Memory Card? Te pregunto esto porque hace poco compré una Memory Card que no era de Sony. Lo raro era que si desenchufabas la máquina o sacabas la tarjeta lo que había dentro se borraba. ¿Es eso normal en todas?

Ya he recibido un buen número de cartas con consultas similares a la tuya, con gente a la que se le habían borrado partidas o que ya no podían cargarlas. El problema suele ser el mismo: la calidad de las tarjetas de memoria. Algunas de las tarjetas dan más problemas que alegrías por lo que yo no me fiaría demasiado. Mi consejo es que compréis las tarjetas de Sony o aquellas que os garanticen en los comercios. Y no me refiero a una garantía de boquilla, si no a la seguridad de que si tienes algún problema te la cambien.

Joan Pol Argente (Barcelona)

Hermanos con dudas

Muy buenas, Yen. Somos dos hermanos con una PlayStation y gustos enfrentados, así que uno te hará una pregunta y el otro otra:

1- (Sergio) En juegos de estrategia, ¿me recomiendas alguno de ahora o hay previstos lanzamientos a corto plazo?

Aunque hay algún lanzamiento previsto, yo te recomiendo desde ya «Red Alert» y, por supuesto, su primera parte «Command & Conquers». «X-Com» también está muy bien y está en castellano.

2- (Sergio) ¿Existe en PlayStation algún título similar al «Sim City»?

Tienes «Sim City 2000», un poco lioso de control, «Transport Tycoon», más lioso todavía, «Theme Park», algo complicado de menús, pero muy divertido y «Theme Hospital», el mejor de todos, con un control muy intuitivo y una gran calidad gráfica.



3- (David) De aquí a abril ¿qué juegos de coches van a sacar? ¿Serán mejores que «V-Rally» o «Toca Touring Car»?

Como mínimo igual de buenos van a salir muy pronto «Gran Turismo» que es una pasada gráfica y «World Championship Rally» que no puede tener mejor pinta.

4- (David) Sácame de dudas: ¿«V-Rally» o «Toca Touring Car»? ¿Van pegados al suelo o "flotan"?

Depende un poco de tus gustos, yo en tu lugar si pudiera los probaba los dos y después decidiría. «V-Rally» tiene la ventaja de tener muchos más coches y circuitos que «TTC», pero este último tiene detalles técnicos más impresionantes, además su conducción es más sencilla y los coches "pensan" más, lo que no quiere decir que «V-Rally» no sea precioso ni que sus coches "floten".

David y Sergio Corral (Victoria)

Juegos portátiles

Hola Yen, soy el futuro poseedor de una Game Boy Pocket y me gustaría que me aclararas algunas dudas:

1- ¿Qué juego de los clásicos me recomiendas que compre independientemente del género?

No es muy difícil, los tres juegos de la saga «Mario Land» y el genial «Zelda».

2- ¿«Indiana Jones» o «Empire Strike Backs»?

La verdad es que ninguno de los dos es demasiado bueno. El que sí te recomiendo es «Star Wars».

3- Háblame acerca de los juegos de lucha para Game Boy, ¿cuál me recomiendas?

Bien, ni hay muchos títulos ni todos son muy recomendables, suelen tener o bien un tremendo problema gráfico o si son muy espectaculares gráficamente pecan de escasa jugabilidad. Los juegos de Takara, sin embargo, equilibran muy bien las dos facetas a basa de presentar luchadores "cabezones" pero genialmente animados. Yo te recomiendo «Toshinden» y «King of Fighters'95». Por cierto, en breve saldrá el «KOF'96» que es un cartucho genial.

4- ¿Qué me dices de la versión de «Turok» para Game Boy?

Que es un juego largo, difícil y muy bueno. Si te gustan los juegos de acción sería una compra imprescindible. Además es español.

Raúl Fernández (Cádiz)

¿Qué periféricos me hacen falta?

Hola, soy Marce. He comprado una PlayStation y he visto en vuestra revista que hay un montón de periféricos, yo sólo tengo la consola y dos mandos de control.

No tengo ni idea de que para qué sirven estos periféricos o si los voy a necesitar. A simple vista parece que tengo suficiente, pero creo voy a necesitar algo más ¿Me puedes dar una idea de que lo que será?

Obligatoriamente sólo vas a necesitar una cosa: una Memory Card, que como puedes imaginar sirve para salvar partidas.

Los demás periféricos son accesorios que pueden hacerte más realista la cosa pero que no son imprescindibles. Si te gustan los juegos de coches un buen volante puede hacerlos más espectaculares, si te gustan los deportivos a lo mejor te conviene comprar un adaptador para cuatro jugadores simultáneos. Un Link Cable por si lo tuyo son los juegos de estrategia en red. Una pistola para los arcades de disparo, el ratón para aventuras gráficas y la estrategia...

Es un poco según tus preferencias y si te apetece comprar algo extra o no.

Marcelino Cámara López (Jaén)

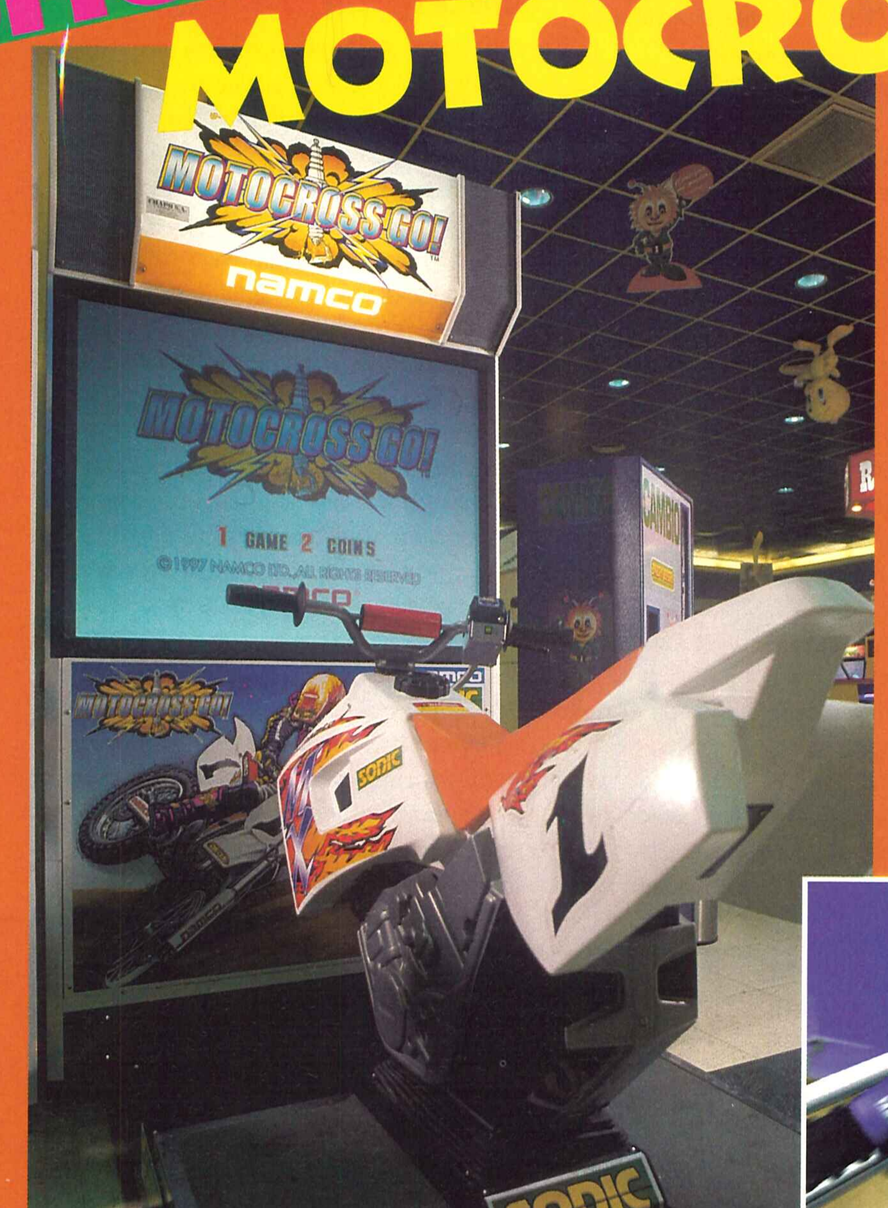


Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

MOTOCROSS GO!



MOTOS SOBRE EL BARRO



No es la primera vez que Namco se enfrenta a un juego de motos, ni siquiera la segunda. Por esta razón ha completado uno de sus mejores programas de siempre, un juego divertido y espectacular, manteniendo la línea que le ha hecho ganar un enorme prestigio dentro de los juegos arcade.

Esta vez, en lugar de apostar por un estilo innovador y futurista, como hizo en su anterior programa de motos «Cyber Cycles», se ha decantado por una modalidad más realista y cercana al publico, las carreras de motocross.

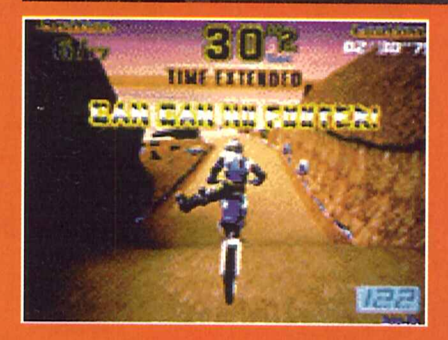
De este deporte, ya de por sí apasionante y súper atractivo, Namco ha recolectado los aspectos más espectaculares, sin por ello descuidar el estilo de conducción. De esta forma el jugador siente que está manejando una de estas motocicletas, con todas las diferencias que ello supone con respecto a las motos de carretera. Así pues, el jugador debe manejar con destreza el manillar y la inclinación de la moto para tomar las curvas a gran velocidad, derrapar si fuera necesario y perder el menor tiempo posible en cada dificultad del terreno.

Esto no quiere decir que se trate de un juego difícil, más bien todo lo contrario. Cualquier jugador puede darse una vuelta sin mayores problemas, pero sí tendrá que apurar y hacer uso de una mediana habilidad para llegar en una buena posición o completar los recorridos.

Y como buen juego pensado sobre todo para divertir, tiene unos cuantos detalles sensacionales, como las piruetas y gestos de cara a la galería que se marcan los pilotos en los saltos o la pequeña prueba de velocidad que se efectúa en una parte totalmente llana del recorrido.

En cuanto a las opciones, las justas: dos motos a elegir, tres circuitos (que en el fondo es el mismo recorrido ampliado),que a su vez sirven como tres niveles de dificultad, y dos perspectivas. El nuevo soporte de Namco System 23 - que no es sino una versión algo mejorada del System 22- se basta para ofrecer unas imágenes impecables, con buena sensación de velocidad y competentes animaciones.

Pero lo verdaderamente importante es que Namco ha vuelto a realizar un juego con el que se puede disfrutar desde la primera partida, pensado únicamente para divertir, y que alcanza su mayor apogeo en el modo para dos jugadores.









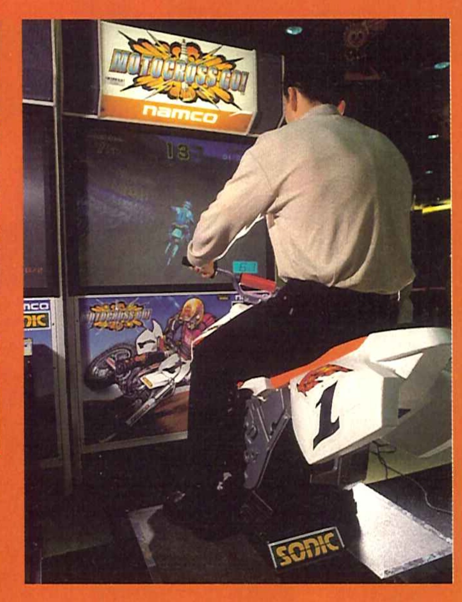


El jugador puede elegir entre estas dos Yamaha, aunque a la hora de competir ambas presentan unas prestaciones muy similares.





El juego alcanza sin duda su máximo nivel de diversión en la competición entre dos jugadores. Gracias a un pequeño truco, incluido en muchos juegos arcade, por el cual la máquina siempre echa una mano al jugador que va en segunda posición, la competición se muestra siempre muy emocionante.





Estás son algunas de la piruetas que realizan los pilotos al efectuar alguno de los espectaculares saltos.



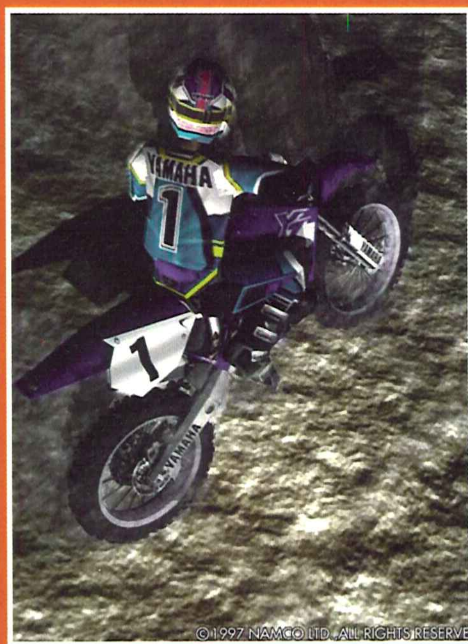


Estos son dos de los pilotos que aparecen en el juego. Las motos dirigidas por la máquina no se limitan únicamente a recorrer los circuitos, sino que pueden hacer volcar a los jugadores con sus maniobras.





Además de esta versión para dos jugadores, que podréis encontrar en los salones New Park de la Vaguada, en Madrid, también existe una versión "de luxe" con una sola moto, aunque de un tamaño algo mayor a estas.







Este es básicamente el recorrido del juego. Dependiendo del nivel elegido, se puede recorrer a medias, entero o incluso dar un par de vueltas. Son los tres niveles de dificultad.

NOVEDAD EN JAPÓN

RACING JAM SDX



KONAMI ESTRENA SU "COBRA"

Como no podía ser de otra forma, Konami ha presentado por fin su nueva placa, conocida como "Cobra", lanzando al mercado un espectacular juego de coches del que no se ha parado de hablar en los últimos meses. Hasta ahora todo se había llevado con absoluto misterio. En el último Jamma Show, el pasado mes de septiembre, Konami tan sólo presentó un video. Después decepcionó a todo el mundo lanzando una versión del juego en un soporte inferior, el mismo que albergó a juegos como «Midnight Run» o «Hang Pilot». Por fin, hace tan sólo unas semanas, se lanzó el programa definitivo para satisfacción de los aficionados japoneses.

Y es que si verdaderamente estamos ante un soporte capaz de manejar 2 millones de polígonos por segundo -como asegura la propia Konami- la expectación generada no es ni mucho menos gratuita.

Con todo, las informaciones que nos llegan desde Japón son un tanto confusas. Se habla de un trabajo técnico sobresaliente, con una brillante utilización de las texturas. Sin embargo nadie ha hablado de algo totalmente revolucionario, ni de una tecnología que haya roto moldes. Habrá que esperar que llegue a nuestro país para poder juzgarlo por nosotros mismos. Por el momento, podéis sacar vuestras propias conclusiones echando un vistazo a estas imágenes.

Más sorprendente resulta el estilo de juego que ofrece este «Racing Jam». Alejándose de los clásicos juegos de coches arcade, Konami ha completado un programa repleto de opciones y modos de juego, una propuesta más cercana a los juegos de consola que los arcades. De esta manera, se incluyen cuatro modos de juego -Time Trial, Circuit Course, Winding Road y Gymkhana Racing- siendo éste último el modo de juego estrella. En él se pueden encontrar cuatro niveles de dificultad y el objetivo es completar un larguísimo recorrido en el que se requiere una gran pericia en la conducción.

Por otro lado, el jugador puede escoger entre algunos de los modelos de coches de las casas japonesas más conocidas, como Toyota, Subaru, Mazda, Honda, etc, a los que podrá realizar todo tipo de ajustes mecánicos, un elemento muy poco habitual dentro de los juegos arcade y sin embargo muy típico de los programas para consola.

Por el momento el juego está funcionando bien en Japón. Esperemos que llegue aquí antes del verano.

En el juego podremos encontrar algunos de los más espectaculares modelos de coches japoneses.



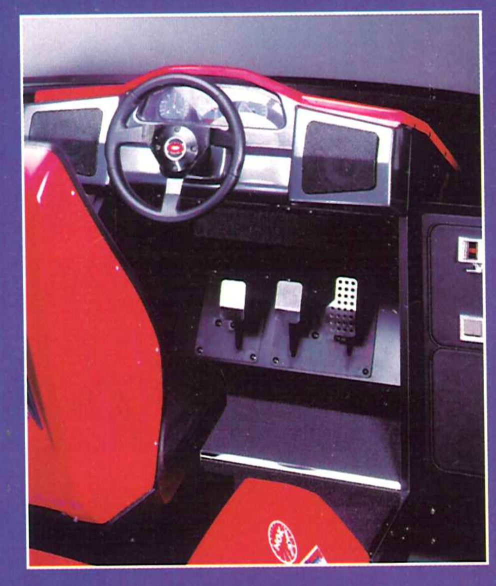




Dentro de cada casa de coches japonesa, el jugador podrá elegir entre tres modelos diferentes. Por supuesto se trata de los vehículos más deportivos y espectaculares de aquel país.







Konami ha completado un simulador con todas las de la ley, y por ello en el mueble no faltan elementos como el freno de mano, al palanca de cambio o los pedales de freno, acelerador y embrague. Un juego para grandes conductores.





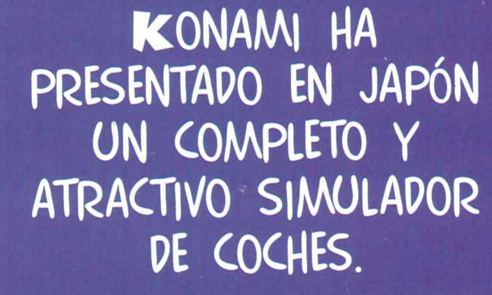


KONAMI HA PRESENTADO EN JAPÓN UN COMPLETO Y ATRACTIVO SIMULADOR DE COCHES.





En el modo de juego "Gymkhana" el jugador deberá completar un extenso recorrido demostrando su habilidad.











concurso

¿Quieres ganar 1 millón de pesetas?

¡¡Nintendo y Hobby Consolas buscan al mayor experto en videojuegos!!

¿Te consideras un auténtico experto en videojuegos?
Pues entonces tú puedes ser la persona que estamos buscando.
Para que nos demuestres tus conocimientos, durante los próximos cuatro meses te vamos a ir proponiendo una serie de preguntas relacionadas con la historia de los videojuegos, desde los tiempos del mítico Spectrum hasta la actualidad.
Te avisamos que las preguntas no van a ser nada fáciles, pues queremos encontrar a la persona que realmente más sepa de videojuegos en España y, además, el suculento premio que puedes conseguir bien merece el esfuerzo de tener que consultar antiguas revistas, preguntar a tus conocidos o incluso, por qué no, puedes formar un equipo con otros amigos. Si te atrae el reto... ¡ponte en marcha!

1º

Un premio en metálico de

1.000.000 de pesetas

2º

Un premio de

250.000 pesetas

+ un demo display
+ un cartucho para Nintendo 64.



3º

Un premio de

100.000 pesetas

+ un demo display
+ un cartucho para Nintendo 64.



Ninten

Bases

1. - Podrán participar en el concurso los lectores de **HOBBY CONSOLAS** que envíen los cuatro cupones de participación (no valen fotocopias) correspondientes a los números de Marzo, Abril, Mayo y Junio a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid.** Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO "El mayor experto en videojuegos"**
2. - Se plantearán 25 preguntas en el número de Marzo, otras 25 en el de Abril, otras 25 en el de Mayo y las 25 últimas en el de Junio.
3. - Los premios serán los siguientes: Primer Premio: 1.000.000 de pesetas; Segundo Premio: 250.000 pesetas, un demo display (que incluye un monitor, una consola Nintendo 64 y un soporte) más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija; Tercer premio: 100.000 pesetas y un demo display más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija. Los siguientes 10 mejores clasificados recibirán una consola Nintendo 64 y un cartucho de Super Mario 64, y **ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES** (independientemente del número de respuestas que hayan acertado) se sortearán otras 20 consolas Nintendo 64 con el cartucho Super Mario 64. Los premios que no sean en metálico no podrán ser canjeados por dinero.
4. - Caso de que haya varios concursantes que acierten el número máximo de preguntas, se les enviará a su domicilio un nuevo cuestionario de desempate (este cuestionario será publicado posteriormente en un número de HC). El ganador absoluto será aquel que acierte el mayor número de preguntas. El resto de premios se otorgarán en función del número de preguntas acertadas y, caso de que se produzca algún empate, los premios se otorgarán mediante sorteo. Ningún premio quedará desierto.
5. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen los cuatro cupones en un mismo sobre desde el 28 de mayo hasta el 28 de Junio de 1998.
6. - Queda prohibida la participación en este concurso de personal de Hobby Press S.A. y de Nintendo España, así como de sus familiares.
7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
8. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: **NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.**



Cuestionario nº1 — Marzo

1- ¿Cómo se llama el juego de coches para Nintendo 64 protagonizado por el fontanero más famoso de Nintendo? ______

2- ¿Qué juego para Super Nintendo fue el primero en contar con el revolucionario Chip FX? ______

3- ¿Cuál era el nombre de la primera consola de Sega que se comercializó en España? ______

4- Dinos el nombre del programador japonés creador del puercoespín Sonic. ______

5- ¿Qué distribuidora trajo la Super Nintendo a España? ______

6- ¿Cuál fue el primer juego de coches que fue editado para PlayStation? ______

7- ¿En qué juego para Super Nintendo aparecía Mario como un bebé? ______

8- ¿Cuál era el nombre del inventor del ordenador ZX Spectrum? ______

9- ¿Qué nombre tenía el mítico juego de tenis para Spectrum que realizó la compañía Psion Software? ______

10- ¿Cómo se llama el español que ocupa el cargo de Vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europa? ______

11- ¿Cuál es el nombre del juego «Resident Evil» en Japón? ______

12- ¿Cómo se llamaba la única chica participante en las primeras versiones de «Street Fighter II»? ______

13- ¿Qué genial compañía programó juegos para Spectrum como «Knight Lore» o «Alien 8»? ______

14- ¿Qué famoso personaje de dibujos animados ocupó la portada del Nº1 de Hobby Consolas? ______

15- ¿Sabes el nombre de la desaparecida revista de Hobby Press que se ocupaba únicamente del ordenador Spectrum? ______

16- ¿Qué nombre provisional se le dio a Nintendo 64 cuando sólo era un proyecto? ______

17- ¿Cómo se llamaba la consola portátil de Atari? ______

18- ¿Qué actor encarnó a Mario en la película Super Mario Bross? ______

19- ¿Con qué siglas se conocía el chip que incluía el juego «Virtua Racing» para Mega Drive? ______

20- ¿Cuál fue el sobrenombre publicitario que se empleó para la promoción de Super Nintendo en España? ______

21- ¿Cómo se llama el cámara que, montado en una nube, filma toda la acción en «Mario 64»? ______

22- ¿Qué consola comercializó la compañía japonesa SNK? ______

23- ¿Qué título fue elegido por los lectores de Hobby Consolas como el Mejor Juego de Año 95? ______

24- ¿Qué famoso jugador del fútbol fue el primero en ceder su nombre y su imagen para un juego para Spectrum que editó Topo Soft.? ______

25- ¿Qué compañía de software española programó juegos para Spectrum como «Abu Simbel Profanation», «Babaliba» o «Saimazoon»? ______

Nombre y Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.P. .... Teléfono .... Edad ....

No envíes todavía este cuestionario. Espérate a reunir los cuestionarios de Abril, Mayo y Junio.

¿PERDIDO EN ALGUNA FASE?
¿BUSCANDO ALGÚNA SOLUCIÓN PARA TU JUEGO PREFERIDO?

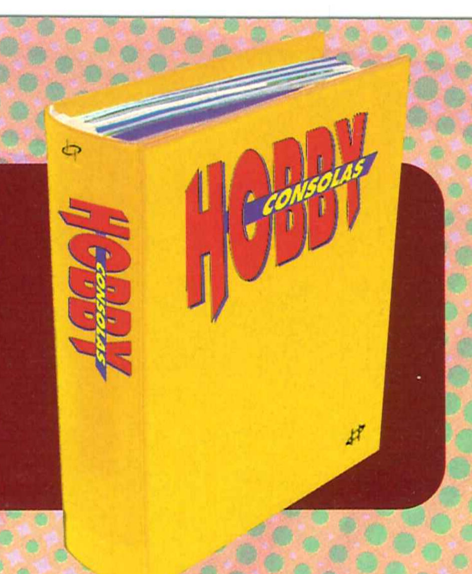
PUES AQUÍ TIENES LA LISTA DE TODOS LOS TRUCOS QUE HEMOS PUBLICADO EN HOBBY CONSOLAS DESDE EL NÚMERO 64 AL 76.

YOSHI'S ISLAND, TINTÍN EN EL TÍBET, BUBSY 2, THEME PARK, SUPER MARIO 64, SONIC 3D, CRASH BANDICOOT, DKC 3, NIGHTS, MARIO KART, FIFA'97, SUIKODEN, SOVIET STRIKE...

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Adidas Power Soccer'97	PlayStation	73
Adventures of Lomax,The	PlayStation	75
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien Trilogy	Saturn	66, 69
Alone in the Dark 2	Saturn	72
Amok	Saturn	68, 71
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Area 51	Saturn	74
Athlete Kings	Saturn	65
Atlete Kings	Mega Drive	64
BallBlazer Champions	PlayStation	72
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Black Dawn	PlayStation	69
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bomberman	Saturn	75
Bubble Bobble + R. Island	Saturn	70
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bug Too!	Saturn	75
Burning Road	PlayStation	70, 74
Bust a Move 2	Saturn	75
Bust a Move 2	PlayStation	64
Buster Brothers Collection	PlayStation	75
Casper	PlayStation	74
Christmas Nights	Saturn	68
Command & Conquer	Saturn	69, 70
Command & Conquer	PlayStation	70
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Cool Boarders	PlayStation	74
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Crow 2: City of Angels	PlayStation	72
Crusader: No Remorse	Saturn	70
Crusader:No Remorse	PlayStation	75
Cyberia	PlayStation	64
Darius 2	Saturn	64
Dark Forces	PlayStation	69, 72, 74
Dark Savior	Saturn	72
Darklight Conflict	PlayStation	74, 76
Daytona USA CEE	Saturn	66, 73
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	65
Descent 2	PlayStation	76
Destruction Derby	PlayStation	73
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Arcade	Saturn	72, 73
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Disruptor	PlayStation	68, 70, 72
DKC 3	Super Nintendo	65, 68
Doom 64	N64	73, 75, 76
Dragon Force	Saturn	75
Dynasty Warriors	PlayStation	74
Excalibur 2555 A.D.	PlayStation	72
Extreme G	N64	76
F-1	PlayStation	65, 73
Fade to Black	PlayStation	67, 70
Fantastic Four	PlayStation	76
Felony 11-79	PlayStation	75
Fifa'96	Saturn	72
Fifa'97	PlayStation	75
Fighters Megamix	Saturn	70, 72
Fighting Vipers	Saturn	65, 67
Final Doom	PlayStation	65
Final Fantasy	PlayStation	70
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyle's Quest	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	69
Ghen Wars	Saturn	72
Goldeneye	N64	75
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	66
Hardcore 4x4	Saturn	70
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Hércules	PlayStation	75
Hexen	N64	76
Hexen	PlayStation	74
Hexen	Saturn	72
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64, 71
Incredible Hulk,The	Saturn	75
Incredible Hulk,The	PlayStation	73
Independence Day	Saturn	73, 74
Independence Day	PlayStation	70, 72
Iron & Blood	PlayStation	69
Iron Man/X-O Manowar...	Game Boy	73
Iron Man/X-O Manowar...	Saturn/PSX	73
ISS 64	N64	71
Jet Raider	PlayStation	70, 71
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Killer Instinct Gold	N64	70, 71, 74, 75
King of Fighters'95	PlayStation	67
Legacy of Kain	PlayStation	68
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lost Vikings 2,The	PlayStation	70
Lylat Wars	N64	73, 75
Machine Head	Saturn	73
Machine Hunter	PlayStation	75, 76
Madden NFL'98	PlayStation	76
Madden'97	PlayStation	65
Madden'97	Saturn	65
Magic Carpet	Saturn	64
Manx TT	Saturn	70, 74
Mario Kart 64	N64	71
Maui Mallard	Super Nintendo	70
Mechwarrior 2	PlayStation	74
Megaman X3	PlayStation	75
Micromachines V3	PlayStation	70, 74
Monster Trucks	PlayStation	72, 73
Mortal Kombat Mithologies	PlayStation	76
Mortal Kombat Trilogy	N64	73
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Mr. Bones	Saturn	70
Nanotek Warriors	PlayStation	71, 72
Nba in the Zone	PlayStation	64
Nba in the Zone 2	PlayStation	70
Nba Jam Extreme	Saturn	66
Nba Shootout'97	PlayStation	73
Need for Speed 2	PlayStation	70, 72
Need for Speed,The	PlayStation	65
Nfl Quarterback Club'97	Saturn	65, 74
Nfl Quarterback Club'97	PlayStation	71
Nhl Faceoff	PlayStation	74
Night Warriors	Saturn	64, 72
Nightmare Creatures	PlayStation	76
Nights	Saturn	65, 66
Norse by Norsewest	Saturn	71
Out Run	Saturn	64
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Porsche Challenge	PlayStation	70, 73, 74
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67, 73
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Quake	Saturn	76
Rage Racer	PlayStation	73, 75
Raging Skies	PlayStation	66
Rainbow Islands	PlayStation	72
Rally Cross	PlayStation	70, 75
Rally Cross	PlayStation	70
Ray Storm	PlayStation	75
Ray Tracers	PlayStation	72
Rebel Assault 2	PlayStation	70, 71
Resident Evil	Saturn	76
Resident Evil	PlayStation	73

SI NO TIENES ESE NÚMERO QUE BUSCAS PUEDES PEDÍRNOSLO POR CORREO, ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE EN LA ÚLTIMA PÁGINA DE LA REVISTA, (NO NECESITA SELLO) O POR TELÉFONO, LLAMÁNDONOS A LOS NÚMEROS (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 POR LA MAÑANA HASTA LAS 2 ó POR LA TARDE DE 4 A 6,30.

ADEMÁS, SI GUARDAS LAS REVISTAS PARA CONSULTA, TE RECORDAMOS QUE PUEDES TENERLAS TODAS PERFECTAMENTE ORDENADAS CON LAS TAPAS DE HOBBY CONSOLAS (950 PESETAS), QUE INCORPORAN UN CÓMODO SISTEMA DE PERCHAS PARA QUE TÚ MISMO COLOQUES LA REVISTA MES A MES.



JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer	PlayStation	65
Robopit	PlayStation	65
Robotron X	PlayStation	73
Samurai Shodown 3	PlayStation	75
Sega Ages	Saturn	65
Sega Touring Car	Saturn	76
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
SF Alpha 2	PlayStation	66, 67
SF Alpha 2	Saturn	64, 66
SF Ex Plus	PlayStation	76
Shadows of the Empire	N64	68, 73, 74
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Sky Target	Saturn	76
Slam 'N' Jam'96	Saturn	65
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	Mega Drive	67
Sonic 3D	Saturn	67
Sonic Jam	Saturn	76
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Soviet Strike	PlayStation	66
Space Jam	PlayStation	66, 69
Speedster	PlayStation	74
Spider	PlayStation	69, 71, 72
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Steel Harbinger	PlayStation	76
Story of Thor 2	Saturn	67
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Saturn	71
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	PlayStation	71
Syndicate Wars	PlayStation	76
Tekken 2	PlayStation	66, 70, 72
Tekken 2	PlayStation	66
Tempest X3	PlayStation	68, 74
Tenka	PlayStation	73
Theme Park	PlayStation	70
Theme Park	Saturn	64
Three D. Dwarves	Saturn	75
Tiger Shark	PlayStation	71, 75
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	65
Tintín II	Game Boy	71
Titan Wars	Saturn	70
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden URA	Saturn	69
Total NBA'96	PlayStation	72
Track & Field	PlayStation	66, 73
Turok	N64	68, 71, 74
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
UMK 3	Mega Drive	67
UMK 3	Saturn	64, 66, 67
UMK 3	Super Nintendo	66
V-Rally'97	PlayStation	76
V-Tennis	PlayStation	75
Virtua Cop 2	Saturn	68, 70
Virtual-On	Saturn	73
Vmx Racing	PlayStation	76
VR Baseball'97	PlayStation	72
Warcraft 2	Saturn/PSX	72
Wargoods	PlayStation	74
Wild Guns	Super Nintendo	65
William Arcade's Greatest...	PlayStation	65
Wing Commander 4	PlayStation	75
Wipeout 2097	PlayStation	65
World Series Baseball 2	Saturn	72
WWF	PlayStation	67
X-Men 2	Mega Drive	67
X2	Saturn	70
Xevious 3D	PlayStation	75
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

CONSIGUE AHORA ADEMÁS TU VÍDEO MANGA CON LOS NÚMEROS: 66, 68, 70, 72, 73, 74, 75 Y 76 DE HOBBY CONSOLAS.



Nº66 ESTALLA EL DUELO



Nº 68 LOS GUERREROS DE PLATA



Nº 70 EL ÚLTIMO COMBATE



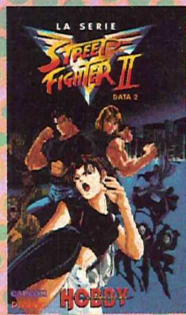
Nº 72 UN FUTURO DIFERENTE



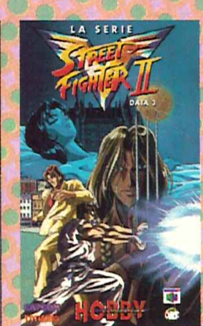
Nº 73 RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA



Nº 74 STREET FIGHTER. DATA 1

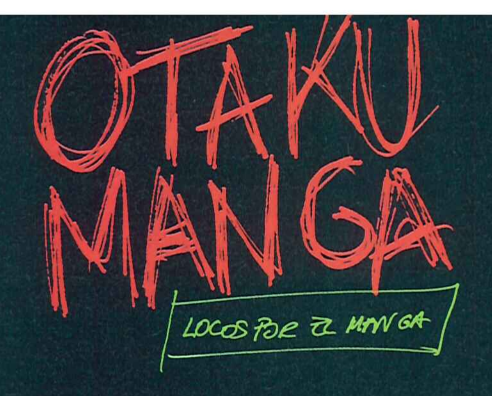


Nº 75 STREET FIGHTER. DATA 2



Nº 76 STREET FIGHTER DATA 3





«The King of Fighters», la saga más exitosa de SNK de los últimos años, cuenta con una gran cantidad de versiones manga, de las que os hemos hablado en alguna ocasión. Este mes os comentaré algunos tomos nuevos, así como de un par de ediciones chinas que recientemente se han dado a conocer gracias a una tienda especializada barcelonesa. Pero el verdadero plato fuerte serán las nuevas conversiones de SNK para PlayStation y Game Boy.

King of Fighters: La saga incombustible.

Como saben los seguidores de SNK, hasta ahora han aparecido cuatro juegos de «The King of Fighters», correspondientes a los años '94, '95, '96 y '97. A través de cada entrega SNK ha desarrollado una trama en la que se ven implicados seres y objetos mitológicos nipones y que aún no ha sido desvelada al completo. Es precisamente por este motivo que los mangakas aficionados a los juegos de lucha, han optado por dibujar historias sobre esta saga, mientras otras como «Street Fighter» o «Fatal Fury» parecen estar algo desfasadas con un guión ya muy machacado.

De entre todas las obras que se han dejado caer por España, gracias al mercado de la importación, he de destacar dos: "The King of Fighters Gaiden" y "The King of Fighters: Kyo". Veámoslas detalladamente.

Gaiden: La Gran Leyenda.

En otro "Otaku Manga" os recomendé fervorosamente un manga sobre K.O.F. titulado "The King of Fighters '94: Gaiden" que era el más acertado sobre esta saga aparecido hasta el momento. Su dibujante, Ryo Takamisaki, había sabido plasmar el ambiente general de la primera entrega (la del '94) usando un divertido guión y un dibujo claro, sencillo y muy acertado.

Pues bien, os adelanto que en breve llegará a algunas tiendas especializadas el nuevo trabajo de Ryo Takamisaki: "The King of Fighters G", o dicho de otro modo, "Gaiden", en la que se relatan las aventuras de los protagonistas del King of Fighters '96. No puedo sino animaros a que para el próximo Salón del Cómic de Barcelona os intereséis en dar con él. Os puedo garantizar que nos os arrepentiréis.



Ilustraciones de este corte son las que podréis encontrar en la mayoría de los mangas de «KOF».



El estilo sencillo, fácil y detallista de Takamisaki hace de esta obra un manga imprescindible para los seguidores de la lucha.

King of Fighters Kyo: La acertada alternativa.

Una adaptación aún mejor que "Gaiden" es "The King of Fighters: Kyo". En este manga Masato Natsumoto se ha dedicado a narrar los sucesos acontecidos entre la muerte de Ohmega Rugal en el '95 y la puesta en escena de Goenitz en el '96. Es precisamente ahí donde radica el gran éxito que ha obtenido la obra. Si pensamos en que la trama original de SNK es la más compleja, y que está rodeada de incógnitas, el hecho de que este señor nos relate lo sucedido entre el '95 y el '96 resulta de lo más atractivo.

Siempre teniendo en cuenta cada uno de los datos oficiales de la trama creada por SNK, y con el acompañamiento de un espléndido dibujo, Natsumoto ha logrado crear un manga que puedo arriesgarme a señalar como el Mejor Manga Basado en un Juego de Lucha (y no estoy falto de tomos donde escoger).

Hasta el momento, han salido a la venta 3 volúmenes de "KOF Kyo", de los cuales los dos primeros se han encontrado a la venta en el pasado Salón del Manga. Se me ha anunciado que en breve volverán a estar a la venta (debéis aprender a buscar en los sitios correctos si queréis comprar este tipo de productos).

Habiendo salido prácticamente de la nada, Masato Natsumoto se ha ganado el apoyo de los incondicionales de los juegos de lucha, convirtiéndose de la noche a la mañana en uno de los ilustradores oficiales de SNK (actualmente trabaja haciendo portadas para CDs, además de seguir dibujando mangas y preparando la gran sorpresa para PlayStation).



Buscando más allá de Japón.

Si bien es raro encontrar mangas de importación basados en videojuegos (o al menos es difícil en nuestro país), aún lo es más encontrar manwas (cómics chinos).

Como sabréis, los manwas se presentan en formato revista, y cada una de sus páginas es a todo color, utilizándose unas tramas y difuminados en los colores que marcan este tipo de cómic como un género con voz propia. En el segundo Otaku Manga (ya hace tiempo) os presentamos uno de los cómics chinos de «Street Fighter II». Hay que tener en cuenta que el tipo de historia predominante en el manwa es la que se basa en las artes marciales, así que no es de extrañar que tengan predilección por este tipo de juegos.

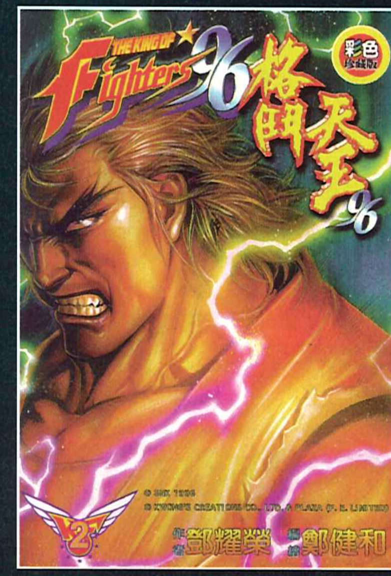
Así pues, os presento uno de mis últimos hallazgos: los cómics "Hong Kongnianos" de "The King of Fighters".

The King of Fighters '96 se dejó caer algo después del Salón del Manga por una tienda especializada llamada Chunichi Cómics (la única que se arriesga en traer este tipo de material), y la verdad es que esta obra es una pasada.

Si os sirven de algo los datos (¿tenéis algún primo chino?), os diré que en Hong Kong ha sido editado por "Kwong's Creations", y en Taiwan por "Chin Win Publishing"... También podéis probar a buscarlo por tiendas de Barcelona.

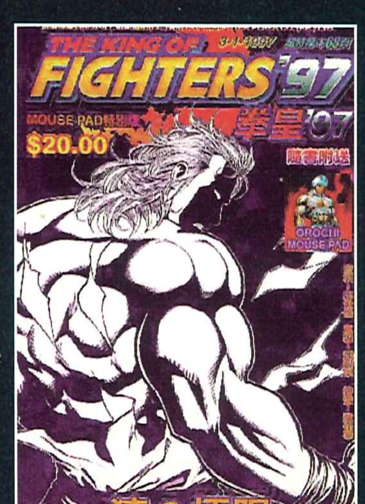
Mientras que el manga de "KOF Gaiden" es una adaptación libre de la historia original, este manwa plasma paso a paso lo que sucede según las historias oficiales publicadas en Japón por SNK. Quienes conozcan estas historias pueden llegar a sorprenderse con la gran cantidad de detalles que ofrecen sus dos creadores, reforzados por el colorido de las páginas.

Además, hace cosa de cuatro meses salieron al mercado chino los fascículos de la secuela, con la historia del KOF '97. Se me ha dicho que para el próximo Salón de Barcelona se dejarán caer algunos...





La nota más destacada de los manwas chinos es las fuerza que el color imprime en sus páginas. Juzgad vostros mismos.





Los manwas desarrollan con gran detalle las historias oficiales de «KOF» publicadas por SNK.



Y ahora, los juegos...

SNK programa en exclusiva para PlayStation

Después de que las conversiones de «KOF'95» y «Samurai Shodown 3» no fuesen recibidas con muy buena crítica (obviamente, al ser comparadas con las versiones originales), los altos cargos de SNK han optado por ofrecerles una serie de juegos, de entrada exclusivos. He aquí lo que se supone que se ha convertido en la envidia para los usuarios de Neo Geo y Sega Saturn:

«KOF Kyo»: la gran sorpresa.

Antes os he comentado que el manga "The King of Fighters: Kyo" plasmaba los acontecimientos llevados a cabo entre los juegos KOF'95 y KOF'96. Pues bien, los usuarios nipones de PlayStation van a poder disfrutar en breve de un juego exclusivo del mismo título. Sin embargo no un juego de lucha, sino una especie de aventura en la que iremos descubriendo la trama a lo largo de cinco capítulos que se desplegarán ante nosotros como si fuesen una secuela jugable del manga. El juego se pondrá a la venta en Japón en primavera, y obviamente no tiene casi ninguna posibilidad de llegar a Europa.







Versión especial de «Samurai Shodown 4»

Aprovechando el tema, nos apartanos un momento de «KOF», para acercarnos a otras de las grandes sagas de SNK. Hace un par de meses apareció en Japón la cuarta entrega de «Samurai Shodown». Como obviamente una conversión no habría sido un juego en exclusiva, SNK ha diseñado para la consola de Sony «Samurai Shodown 4 Special». En realidad se trata del mismo juego con la inclusión de un nuevo personaje rescatado de la segunda parte. Se trata de Cham-Cham, la niña tigresa y monito Paku-Paku, y que sólo se podrá escoger en modo Versus.

Aunque la jugabilidad no es como la del juego original, podremos pasar buenos ratos tratando de hacer fatalities y super ataques espectaculares.







Pronto en España la versión Game Boy de «K.O.F.'96».

La versión portátil de «KOF'96» va a hacer acto de presencia en nuestro país y es que después del gran éxito de «KOF'95», no es de extrañar que Infogrames se haya propuesto lanzarlo en breve.

En este «KOF '96» podremos escoger un total de 15 personajes, entre los que encontraremos a Kusanagi, Terry y Andy Bogard, Ryo Sakazaki, Robert García, Mai Shiranui, Geese Howard, Mr. Big, Krauser o Mr. Karate. La plantilla cuenta con TODOS sus ataques originales, he incluso algunos nuevos especialmente creados para la ocasión. Hasta la BGM es buena. Las músicas reproducen fielmente la partitura de la versión recreativa, y sus decorados mantienen (dentro de las posibilidades de una Game Boy) el aspecto original del juego. Ya os contaremos más cosas... y no midáis sus posibilidades por el tamaño del cartucho...





Aunque parezca mentira, este «KOF '96» superará con creces a la primera versión gracias al perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Ya me lo contaréis cuando veáis a estos pequeños luchadores desarrollar todos los golpes especiales de la versión original de recreativa.

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

CONCURSO

¡¡REGALAMOS 3 lotes completos de PlayStation!!!

3 consolas PlayStation







3 memory cards

¿Te gustaría ganar un lote de fabulosos regalos de Sony?
Pues atento, porque más fácil no te lo hemos podido poner.
Para entrar en el sorteo tan sólo tendrás que decirnos a qué futuros lanzamientos de Sony Computer Entertainment pertenecen estas imágenes. ¡Suerte!

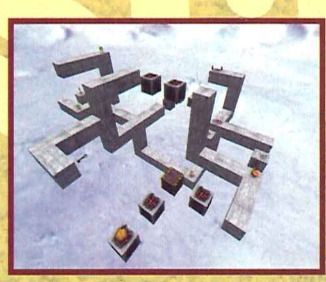
3 mandos



JUEGO 1



JUEGO 2



JUEGO 3



3 bolsas



BASES DEL CONCURSO

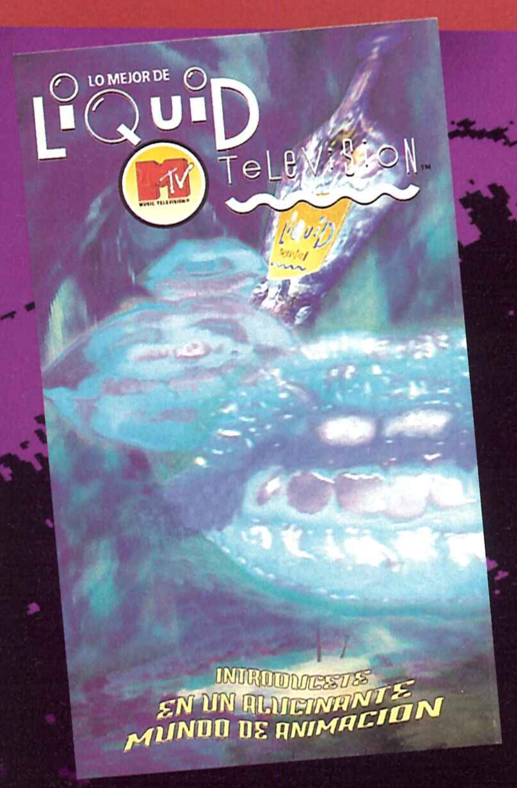
1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán tres, que serán premiadas con un lote de Sony con los siguientes regalos: PlayStation, mando, memory card y una bolsa PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día 26 de febrero al día 26 de marzo de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el día 1 de abril de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sony Computer Entertainment y Hobby Press.



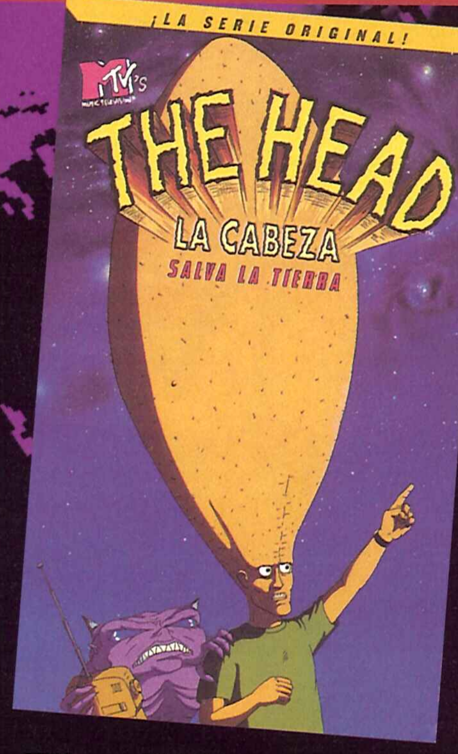




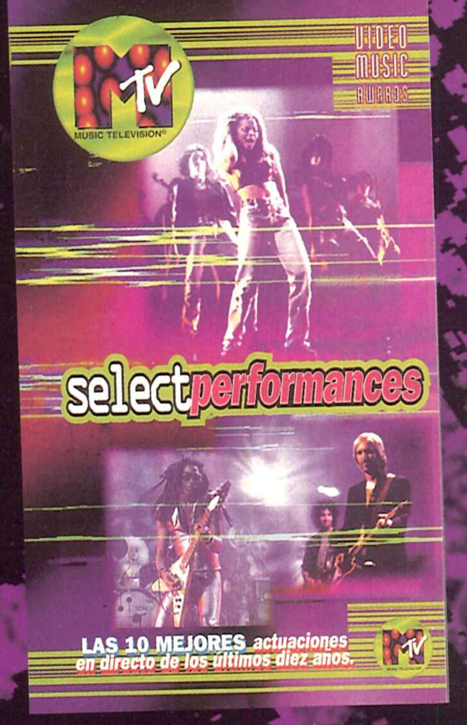
ENGÁNCHATE



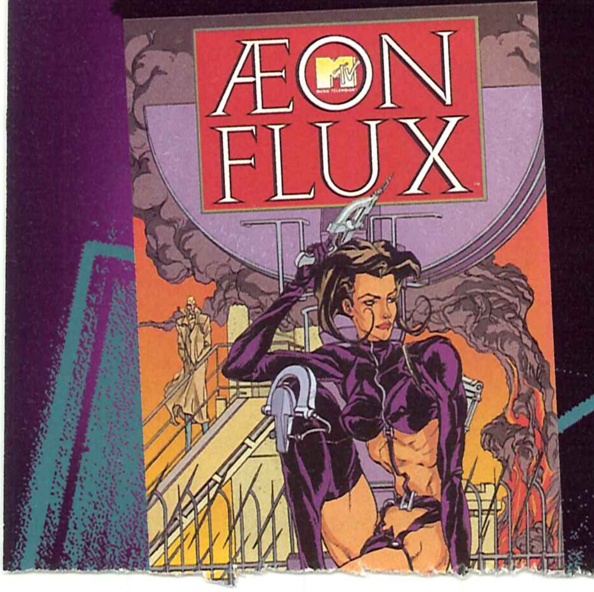
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

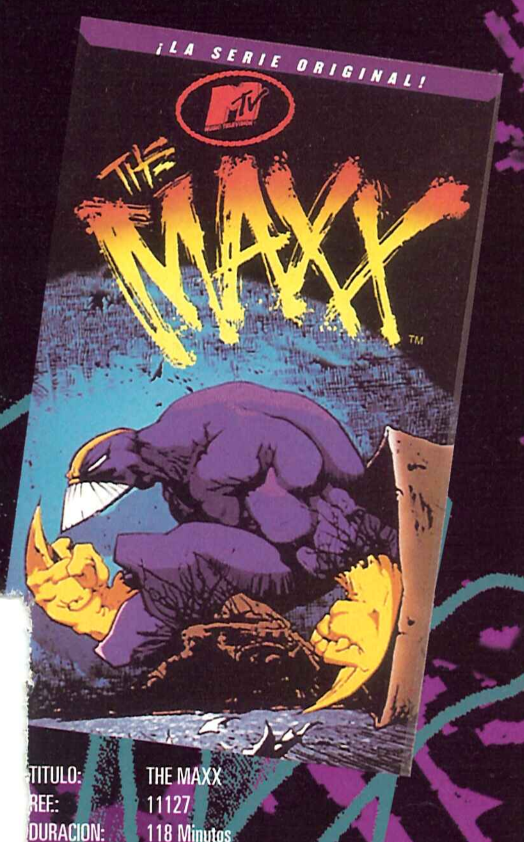


TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

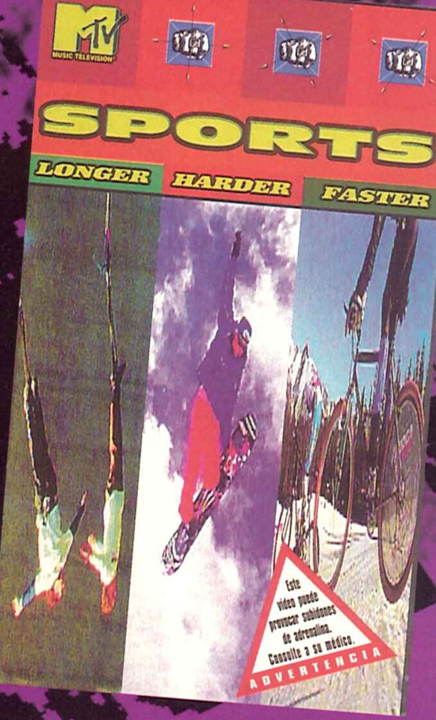


TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.





ITULO: THE MAXX
REF.: 11127
URACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

AL CLAN

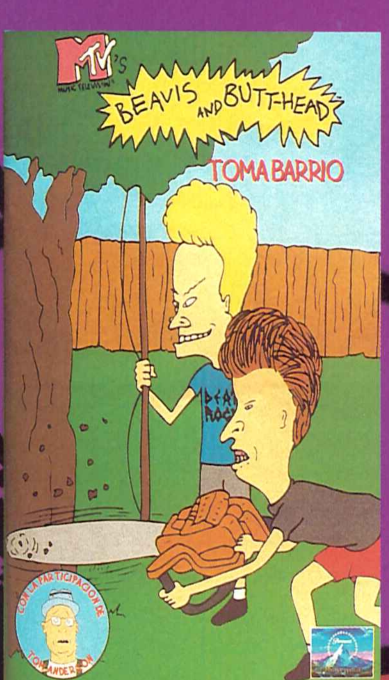


"Si no es MTV, apesta" Otros

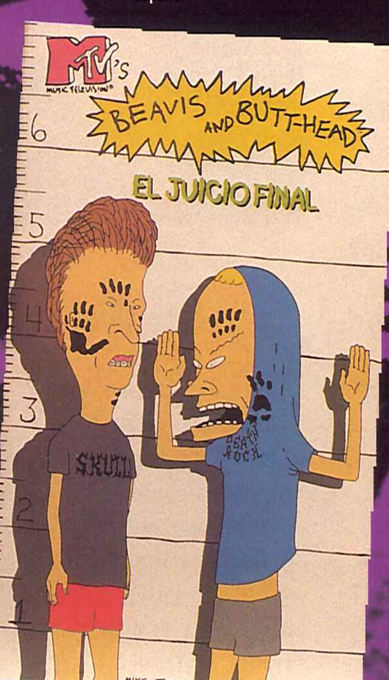
súper vídeos de MTV



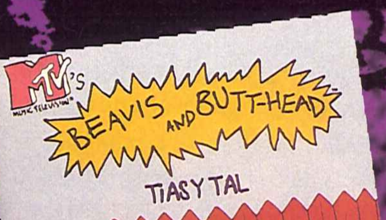
TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es



Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos.......................................

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:...Localidad:...............
Provincia:...............................Código postal:....................Teléfono (.........) ....

Firma del titular

NT

ELIJA FORMA DE PAGO:

❒ Contra Reembolso
❒ Tarjeta de Crédito Visa número: Caducidad:....../..........
❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❒ Giro Postal nº:..

Enviar cupón original

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:

❒ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❒ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

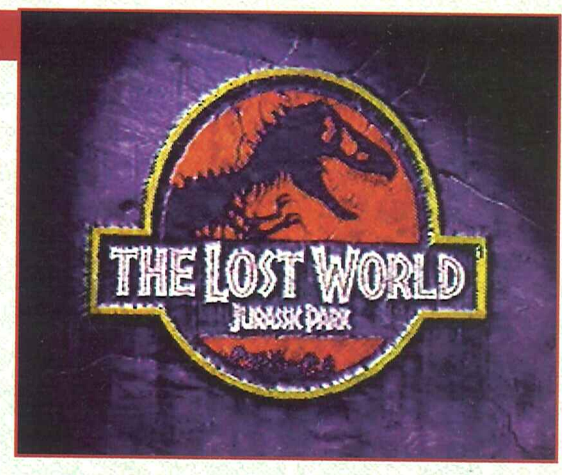
The Lost World

PLAYSTATION

-Passwords:

Estarás de acuerdo conmigo en que una de las cosas más divertidas de este juego es que puedes adoptar distintas "personalidades". Nosotros te damos las claves para poder elegir a tu antojo desde el principio que forma (y tamaño) quieres tener.

- Jugar como Compy con veinte vidas: X, X, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO.
- Jugar como Human Hunter con veinte vidas: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, X, TRIANGULO.
- Jugar como Raptor con veinte vidas: CIRCULO, CIRCULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO.
- Jugar como T-Rex con veinte vidas: TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO.
- Jugar como Human Prey con veinte vidas: CIRCULO, CIRCULO, X, X, CUADRADO, X, TRIANGULO, X, X, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO.
- Activar selector de nivel: CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO. Debes hacerlo 3 veces para que funcione. Empezarás la fase con 99 vidas y todo el DNA.
- Compsognathus: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO.
- Human Hunter: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO.
- Velocirraptor: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CUADRADO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO.
- Human Prey: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO.





- Tyranosaurus Rex: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO.
- Galería de Compsognathus: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X
- Galería Human Hunter: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO.
- Galería de Velocirraptor: CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO.
- Galería Tyranosaurus Rex: TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO.
- Galería Human Prey: TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO.

Area 51

PLAYSTATION

- Escopeta:

Mientras el juego esté pausado presiona TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, IZQUIERDA, R1. Nada mejor que un buen arma antes de enfrentarte a los grandes enemigos.

- Jugar como un alien:

Para jugar como un alien, debe disparar uno de los miembros START al menos 3 veces sin dar con un simple disparo en ningún personaje u objeto. Te volverás automáticamente un alien. Si esto no ocurre, muere y al restaurar el juego, te 'reencarnarás' en alien.

Duke Nukem 64

NINTENDO 64

-Menú de trucos

Pulsa IZQ., ABAJO., L, L, DCHA, ARRIBA, IZQ., ARRIBA. Aparecerá la opción 'Cheats' en el menú principal. Ahora, para poder activar todos los trucos de este nuevo menú necesitas códigos concretos. Por ahora aquí tienes el de Invencibilidad que debes introducir mientras el cursor esté sobre la palabra "Cheat". Pulsa:

R, DCHA-C, R, L, R, R, R, IZQ.





Marvel S.Heroes

SEGA SATURN

- Jugar con los jefes:

Para jugar como Dr. Doom, comienza el juego. dirígete a la pantalla de selección de personajes, mantén presionadas START y mientras pulsa ABAJO, ABAJO, PATADA DEBIL, PATADA MEDIA, PATADA FUERTE.

Para jugar como Thanos, haz lo mismo, excepto que esta vez debes presionar START mientras pulsas ARRIBA, ARRIBA, PUÑETAZO FUERTE, PUÑETAZO MEDIO, PUÑETAZO DEBIL.

Ambos códigos deben introducirse de forma muy rápida de tal manera que tendrás que intentarlo varias veces antes de conseguirlo.

Dynasty Warriors

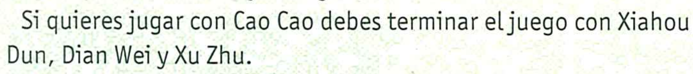
PLAYSTATION

- Personajes ocultos:

Este juego de lucha oculta seis personajes secretos. A cada uno de ellos accedes de manera distinta pero siempre con gran dificultad excepto en el caso de Sun Shang Xlang. Para jugar con ella debes ir a la pantalla del título y pulsar ATRAS, ATRAS, ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, L1, R1. Si funciona oirás un sonido.



Para acceder a Zhuge Liang debes vencer al juego con Guan Yu, Zhao Yun y Zhang Fei.



Si quieres jugar con Cao Cao debes terminar el juego con Xiahou Dun, Dian Wei y Xu Zhu.

Para jugar con Lu Bu deberás haber conseguido antes a los dos anteriores ya que debes ganar con Zhou-Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang y Cao Cao.

Si prefieres jugar con Nobunaga termina el juego con Lu Bu y en la pantalla del título pulsa CUADRADO, ARRIBA, TRIANGULO, ABAJO, CIRCULO (ó X). Oirás igual que antes un sonido confirmatorio.

Por último para poder luchar con Toukichi vence con Nobunaga y en la pantalla del título pulsa ABAJO, ABAJO, ADELANTE, ARRIBA, CIRCULO (ó X), TRIANGULO, R1, R2.

Ya te advertimos al principio que te te iba a resultar nada sencillo.

Formula 1'97

PLAYSTATION

- Nombres con truco:

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de los siguientes códigos para activar el truco:





BILLY BONUS: Todos los tramos extras.

VIRTUALLY VIRTUAL: Estilo de gráficos VR.

SWAP SHOP: Nuevos efectos de sonido.

PI MAN: Modo WipeOut XL.

ZOOM LENSE: Vista de helicóptero.

BOX CHATTER: Anuncios.

CATS DOGS: Llueven ranas ... ¿RANAS!!!!!!

TOO EASY: Fácil, fácil.

SWINGING SIXTIES: Coches estilo años 60.

Para hacer que los trucos funciones debes cambiar al menos dos nombres y funcionará el último que hayas introducido.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

¡Hola, Hobby Consolas! Soy Daniel y estoy desesperado por encontrar la salida del Templo de Midas en el **Tomb Raider** de **Sega Saturn**. ¡Necesito vuestra ayuda! ¡Muchas gracias!

Daniel Ballester

No te desesperes chico, que no es para tanto. La salida del Templo de Midas está en la sala de los interruptores. En ella hay cuatro puerta. Abriendo las tres primeras (y llegando al final que no es sencillo) encuentras los lingotes que después tendrás que transformar en oro poniéndolos encima de la mano de Midas. La cuarta puerta es la salida. Pon los interruptores en la posición adecuada y se abrirá la puerta de izquierda. Entra, pon los lingotes en su sitio y prepárate para la siguiente fase. Por cierto, creo que deberías saber que ha salido una revista de guías (todas ellas de PlayStation, aunque para este caso te sirve) que incluye lo todo lo que quieras saber de este juego, de su segunda parte y de muchos más.

Hola, me llamo Fernando y me he quedado atascado en el **Secret of Evermore** de **SNES**. Con el planeador del inventor he conseguido el medidor de presión del volcán. Ahora me dirijo a la gran pirámide. Cuando entro en la cueva que está debajo, donde están los Oglins, se supone que tiene que estar Mini y entregarme otra de las piezas del cohete pero no le encuentro por ninguna parte. ¿Podrías ayudarme?

Fernando Díaz Díaz (Madrid)

Has hecho todo bien salvo que para encontrar a Mini necesitas llegar a la cueva con el hechizo de levitación. Para conseguirlo debes volver a Crustacia, hablar con Fétido y, por supuesto, llevar los materiales adecuados. Cuando entres en la cueva te darás cuenta de que hay una piedra y ahí es donde tienes que utilizar el hechizo. Haz que la piedra se pose en el suelo sobre un interruptor. Tú deberás situarte sobre el otro y hacer que tu perro active el tercero. De este modo abrirás las puertas que conducen a Mini y habrás solucionado tu problema.

Hola. Sólo quería pedir algún truco para el **Fifa 96** de la **Mega Drive**.

Joan García

¡Qué escueto en tus peticiones! Pues si tú nos lo pides nosotros te lo damos. Ve a la pantalla de opciones y entra en la de Control. Pulsa A para el menú de trucos e introduce A, A, B, B, A, C, C, B, C, C, A, A de este modo podrás permitirte el lujo de jugar con un super equipo.

One

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

Para poder acceder directamente a la fase que prefieras lo único que debes hacer es introducir como password HEVYFEET. Una nueva pantalla aparecerá y, seguro que los más impacientes (o los menos hábiles) estarán encantados.

- Todas las armas:

Sabemos que tener un buen arsenal con el que defenderte de tus enemigos es fundamental. Para contar con él introduce como password: MAXPOWER



Rascal

PLAYSTATION

- Elegir nivel:

Ve a la pantalla de password e introduce como código HOUSE, acepta y empieza a jugar. Verás unos números y unas letras que indican la fase en la que te encuentras. Para seleccionar la fase y el nivel tienes que usar los botones R1 y R2. Si quieres cambiar de fase pulsa una vez R1 y cuando cambien las letras mantenlo presionado. Si quieres cambiar de nivel dentro de la misma fase pulsa R2 y cuando cambie el número mantenlo presionado.

Eso sí, te recomendamos que antes de usar el truco explores a fondo las genialidades de este enorme plataformas.





Tomb Raider 2

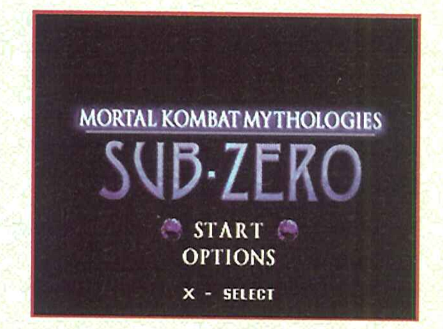
PLAYSTATION

-Hacer el pino:



Menuda curiosidad, a esto seguro que no os resistís ninguno. y es que ¿quién en sus cabales se perdería a la famosa Lara realizando una acrobacia como ésta? Cuando Lara esté colgada de un borde, mantén pulsado el botón de andar y presiona ARRIBA para conseguir que haga el pino.

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero



PLAYSTATION

-Passwords:

THWMSB	Misión 2
CNSZDG	Misión 3
ZVRKDM	Misión 4
JYPPHD	Misión 5
RGTKCS	Misión 6
QFTLWN	Misión 7
XJKNZT	Misión 8
NXCVSZ	Todas las urnas
GTTBHR	1000 vidas
GRVBTS	Ver créditos
ZCHRRY	Truco 'último'
RCKMND	'The explosion'

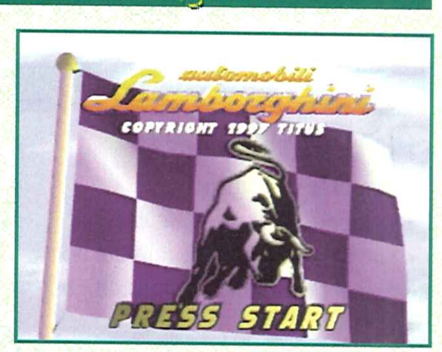


-Fatality:

Este es el movimiento definitivo para acabar con todo el que se te ponga delante, lo único que debes hacer es practicarlo y estar cerca de tu oponente cuando lo pongas en marcha. Utiliza ATRAS, ABAJO, ATRAS+PUÑETAZO ALTO



Automobile Lamborghini



NINTENDO 64

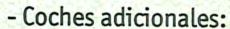
-Tramos 'espejo':

Las cosas en este juego no están sencillas pero lo que si que tenéis son recompensas a vuestro trabajo, a las agujetas de dedos después de pasaros horas conectados a vuestra consola. Para poder recorrer todos los circuitos al revés, finaliza el modo 'championship' tanto en Novato como Experto.

- Coches adicionales:

Bugatti EB110: Finaliza el modo 'championship' como Novato.

Ferrari F50: Finaliza el modo 'championship' como Experto.

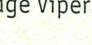


Ferrari Testarosa: Finaliza el modo 'Basic Arcade' en Novato.

Porsche 959: Finaliza el modo 'Basic Arcade' en Experto.

Vector: Finaliza el modo 'Pro Arcade' en Novato.

Dodge Viper: Finaliza el modo 'Pro Arcade' en Experto.





Command & Conquer: Red Alert

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

Aunque dicen que segundas partes nunca fueron buenas estamos seguros de que en este caso estaréis todos en contra. Este juego merece la pena pero también los passwords que os damos a continuación.

Soviet	Allied
PJJXGEZ5I	HFZNBSTWE
XNLGQBDF6	T3T2J0662
9BX42ARQU	17DUXOLHQ
9BFVG961I	17VLBNOSE
XNLG9G613	HFHWHTF3N
PJ16MFLCR	9BFDQQSDB
PJJXOEONF	17V333P7OZ
9BFD8BDX3	17DUHOMZN
9BX4MAS8R	17DUHHX8A
9BDFRS4IE	17VLVGCJY
9BFFV02IS2	HFHEAGRUM
PJ10F2X3Q	HFHW1MRU7
PJ1668X3B	XN3PGM65V
PJJXK7CEZ	



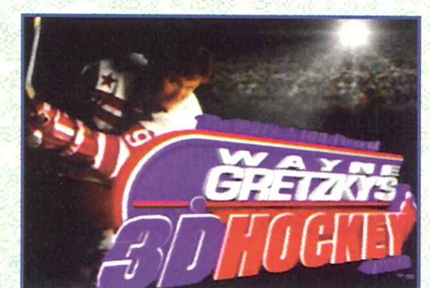
Wayne Gretzky's 3-D Hockey'98

NINTENDO 64

- Equipos extraños:

Mantén presionada L en la pantalla de Opciones y mientras pulsa el siguiente código: C-DCHA, C-IZDA, C-IZDA, C-DCHA, C-IZDA, C-IZDA, C-DCHA, C-IZDA, C-IZDA. Observarás que aparece al final de la pantalla una fila de números. ¿Recuerdas las combinaciones de botones que había que pulsar en el Mortal Kombat para activar los trucos? Pues aquí debes hacer algo parecido. Puedes jugar con la apariencia de jugadores modificando los 6 primeros dígitos del registro mediante estas combinaciones:

C-ABAJO+R (altera los bits 1 y 2), C-IZDA+R (altera los bits 3 y 4), C-ARRIBA+R (altera los bits 5 y 6). Las combinaciones posibles son:





Registro	Efecto.
100000	Jugadores anchos.
010000	Jugadores anchos en modo cabezón.
110000	Jugadores anchos en modo jíbaro.
001000	Jugadores de bolsillo.
000100	Jugadores tipo Romay.
000010	Jugadores pequeños.
000001	Jugadores delgados.
110110	Jugadores altos en modo jíbaro.
010010	Jugadores pequeños en modo cabezón.
010101	Jugadores altos en modo cabezón.
010001	Jugadores delgados en modo cabezón.

Hola, me llamo Antonio Manuel tengo **Tintín en el Tibet** de **Game Boy**. Me gustaría que me dierais trucos todas las clases.

Antonio Manuel Lopera Bueno

Pulsa Arriba, Dcha., A, Abajo, Izq., A, Arriba, Dcha., A, Abajo, Izq., A en la pantalla del copyright si quieres ser poco menos que invencible. Si prefieres elegir la fase en la que quieres comenzar no tienes más que pulsar, en la mima pantalla, Arriba, Dcha., B, Abajo, Izq., B y, una vez que hayas comenzado a jugar pulsa (utilizando Select) y pulsar simultáneamente A y B.

Hola amigos de Hobby Consolas. Tengo el juego de **Tintín en el Tibet** de la **Mega Drive**. Se los he pedido a mi amigo Custodio y no los sabe. ¿Podríais darme las contraseñas de Tintín? Por favor y muchas Gracias (por anticipado).

Pascual D. Domínguez.

Pues ante tu petición te cedemos la contraseña del nivel 3 (603) y la del 6 (219) para que también puedas ayudar a tu amigo custodio.

Hola, me llamo Carles. Me gustaría saber cómo se puede entrar o si necesito algún poder especial para el castillo 8 (Turtle Rock) del juego **The Legend of Zelda** de **Game Boy**. ¡Gracias!

No necesitas tener nada en especial, salvo las tres melodías de la ocarina. Cuando Ulrira te diga por teléfono que hay que poner algo de vida en la cabeza de la tortuga, debes interpretar con tu ocarina la melodía número tres para darle vida y acabar con ella.

Hola, tengo el **NBA live'96** de **Mega Drive** y me gustaría saber si hay algún truco para él, aparte de crear jugadores cabezones.

José Luis Delgado Pacheco (Cádiz)

Bueno pues si no te gusta que tus jugadores sean cabezones seguro que te encantará que formen parte de tu equipo Michael Jordan y Charles Barkley. Entra en la pantalla de "Create Player" e introduce cualquiera de los dos nombres. Después lo único que bes hacer es elegir como equipo a los Chicago Bulls o a los Phoenix Suns (dependiendo del nombre que hayas elegido antes).

¡Hola! Me llamo Raymond y tengo una **Saturn**. Me gustaría saber algún truco para el Dragon Ball Z: La Leyenda (a ser posible para personajes nuevos como Gogeta...) o si no para el **Sega Rally** (a ser posible para el Lancia Stratos a modo Reverse).

Raymond.

Pues acceder al modo espejo del Sega Rally es muy sencillo. Enciende la consola y accede a la pantalla de selección de juego y pulsa Y + C. Tendrás por duplicado todos los circuitos.

¡Hola, qué tal estáis! Me llamo Rubén soy socio de vuestra revista desde hace 2 años y desearía que me dieseis urgentemente trucos del **Loaded** de **PlayStation** para poder pasar de nivel y elegir el que deseé. Gracias por todo. Vuestro amigo

Rubén Yepes (Madrid)

En la pantalla de opciones que sale durante el juego prueba a pulsar L1 + L2 y, sin soltarlos, presionar Arriba, Dcha., Abajo, Izq., Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo.

Test Drive 4



PLAYSTATION

-Nuevos coches y tramos ocultos:

Elige el modo para un jugador del menú principal y elige 'Drag Race' en el menú 'Race'. Elige ahora un coche y gana la carrera. Pondrás un récord. Usa como nombre KNACKED para nuevos tramos o bien SAUSAGE para conseguir 4 coches nuevos.Estos trucos sólo funcionan en el modo 'Single'. También puedes hacer que todos los coches que participen en la carrera se vuelvan pequeñitos como pulgas introduciendo MJCIM.RC o conseguir Nitro con WHOOOOSH.



Tomb Raider II

PLAYSTATION

Todos estos trucos son difíciles de realizar y no salen a la primera, así que no desesperes y para realizarlos te colócate en un lugar plano y alejado de peligros.



-Para pasar de nivel:

Da un paso a la IZQ. otro a la DCHA. y otro a la IZQ. Después uno ATRAS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE.



-Menuda explosión:

Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la IZQ., otro a la DCHA. y a la IZQ. de nuevo. Después uno ADELANTE y otro ATRAS, Girar tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presionar CIRCULO para rodar mientras estés saltando hacia delante

-Todas las armas:

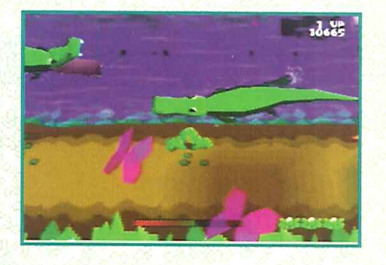
Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras anda a la IZQ., DCHA., IZQ. Después un paso ATRAS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa CIRCULO (rodar) mientras que das un salta hacia Atrás.

Frogger

PLAYSTATION

- Selecciona nivel

En esta vida estamos acostumbrados a empezar todo por el principio y avanzar, pero nosotros te damos la oportunidad de saltarte la normas para que, lo primero que veas de este juego sea lo que tú prefieras. Pausa el juego y presiona DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, L1, R1, L1, CIRCULO. Cuando vuelvas al menú del nivel verás que todas las zonas están disponibles.



-Vidas infinitas

Ya sabemos que son los gatos y no las ranas los que tienen siete vidas, pero es que no estamos hablando de siete, sino de ¡todas las que necesites! Pausa el juego y presiona DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, TRIANGULO, X.

Marvel S.Heroes



PLAYSTATION

-Luchar como Thanos:

Finaliza el juego y salva los datos. En la pantalla de selección de personaje presiona, manteniéndolos por ese orden, ARRIBA L1, TRIANGULO, CUADRADO. Para que el truco funcione el modo 'Short Cut' debe estar en OFF.

DragonHeart

PLAYSTATION

- Elegir nivel:

Pasar de nivel puede resultarte muy complicado o espectacularmente sencillo, tú eliges si quieres sufrir un poco o utilizar directamente el atajo que te proponemos. Usa cualquiera de estos códigos en la pantalla de passwords para pasar a otro nivel

Crypt of Camelot: XK6DLJTCXT6TBXH
Battleground: PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einonoch: XTGJC4G4WG34DHB
Torre de Caer Einonoch: BBXMQZPCQWCMRZQ
Courtyard: RVHDSLX7QP37CJX

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

NINTENDO 64

Es importante en este tipo de juegos conocer cómo se realizan alguno de esos movimientos que te pueden sacar de un apuro. Ten en cuenta que debes estar cerca de tu contrincante para que funcionen como dios manda.



- Combos:

Hit 3 (necesitas 18 puntos de experiencia): Patada alta, patada alta, atrás+patada alta

Hit 6 (necesitas 36 puntos de experiencia): Puñetazo alto, puñetazo alto, puñetazo bajo, patada baja, patada alta, atrás+patada alta.

- Movimiento final:

Necesitas estar cerca. Usa delante, abajo, delante, puñetazo alto.

Street Fighter EX Plus

PLAYSTATION

-Luchar con un renovado Cracker Jack:

Selecciona a Cracker Jack en el menú de elección de personaje, sin perder un instante presiona simultáneamente ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, R1 y R2 hasta que el juego comience. Cracker Jack lucha con su vestuario nuevo, como un murciélago de aluminio.





Pandemonium 2

PLAYSTATION

- Seleccionar nivel:

Algo que parece tan complicado como comenzar por la fase que prefieras es tan sencillo como introducir este password en su lugar correspondiente:

OCMCKKEJ.

- No hay dolor:

Pero es así, no porque nos conciencіemos de ello sino porque con el password que ahora os damos nada os hará daño, nada de nada. Introduce NERVERDIE.





Moto Racer

PLAYSTATION

Todos los códigos que vienen a continuación deben usarse en la pantalla de títulos.



- Todos los circuitos y Modo Espejo: ABAJO, ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, ARRIBA, CIRCULO, L2, TRIANGULO, X. Para activar el "modo espejo" tendrás que pulsar CUADRADO antes de escoger circuito.

- Motos de bolsillo:

ARRIBA, ABAJO, R2, L2, ABAJO, ARRIBA, L1, X.

- Turbo: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, R1, TRIANGULO, R2, ARRIBA, ARRIBA, X.

Sabrás que estos trucos te han funcionado si la pantalla del menú principal desaparece y vuelve a aparecer.

¡Hola!, me llamo Raúl Nuño y tengo el **Super Mario 64** para **N64**. ¿Me podríais decir algún truco? Gracias.

Raúl Nuño (Sant Feliu de Llob)

Hay una fase en el Mario 64 (la número 14) que está repleta de obstáculos móviles que te complican mucho tu misión. Si quieres detenerlos, espera en la entrada (el gran reloj de pared) hasta que las agujas marquen la hora en punto y salta dentro. Verás como parece que el tiempo se ha detenido para ti.

Hola amiguetes. Soy poseedor de una **Sega Saturn**. Os escribo para pediros ayuda en el primer acto del **Discworld** cuando Ricewind le entrega al canciller lo que le pide en el libro (lata metálica, espiral, cayado y duendecillo) y fabrica un artilugio mientras le comenta algo sobre "oro". Ricewind distrae al archicanciller y le "coge prestado" el artilugio y sale corriendo de la habitación. En la siguiente escena llega el problema: cuando se ve un plano con la ciudad de Ank-Morpok y Ricewind cerca de la Universidad invisible haciendo un ruidillo extraño. El problema que tengo es que no puedo entrar en ningún sitio de la ciudad ni salir de ella, desplazarme sí. ¿Cómo consigo el pase de entrada?, ¿cómo salgo de la ciudad?. Espero vuestra respuesta. Gracias.

Raúl López (Alicante)

Veamos. Cuando robas la máquina lo haces con la intención de ir a la guarida del Dragón, no te hace falta pase especial ni nada de eso, al menos por el momento. Cuando llegas a la guarida descubres que el animal está preso por un conjuro de la Hermandad Secreta. Para deshacerle de él necesitas un objeto de oro por cada miembro de la hermandad (en total 6). Coge el destornillador de la pared y ve a la biblioteca para encontrar al ladrón que te robó el libro de invocaciones.

¡Hola!, me llamo Bea. Os escribo desde Málaga por si podríais ayudarme con el juego **Broken Sword** de **PlayStation** ya que, al introducirme en el castillo no puedo avanzar sin que una cabra me agreda. También me gustaría que me dijeseis como arreglar el limpiavasos del bar en el que estuve en Irlanda. Muchísimas gracias.

Beatriz Ruiz (Málaga)

Cuando intentas ir por la escalera del fondo a la derecha la cabra te golpea y rápidamente debes hacer un clik en la reja del arado que está a tu izquierda para dejar a la cabra atrapada. Respecto a lo del limpiavasos no debes preocuparte por los destrozos que hagas en tus viajes...

Hola, tengo una consola **Sega Saturn** y desearía me proporcionarais trucos para el juego **Panzer Dragoon**, os quedaría muy agradecido. Gracias anticipadas.

Antonio Porres

Accede a la pantalla "Normal Game/Options" y pulsa:

Para ser invencible: L, L, R, R, Arriba, Abjo, Izq., Dcha.

Para selección de nivel: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Dcha., Izq., Dcha., X, Y, Z.

Para tener continuaciones infinitas: Arriba, X, Dcha., Y, Abajo, Z, Izq., Y, Arriba, X.

Final Fantasy VII — PLAYSTATION

Personajes secretos

Yuffie Kisaragi: Yuffie es una ninja bastante poderosa que puedes encontrar en cualquiera de los tres discos en cualquier bosque, aunque suele aparecer en los bosques que rodean Gold Saucer y Junon. Para conseguir que se una a tu grupo tendrás que pelear primero contra ella (equípate con algo que te proteja del Fuego). Cuando la batalla termine, te encontrarás en una pantalla donde podrás ver a Yuffie y un punto para salvar la partida. Si vas primero a guardar la partida, Yuffie desaparecerá junto con 200 Giles y tendrás que buscarla de nuevo, así que dirígete primero a hablar con ella. Responde lo siguiente a sus preguntas por este orden:

1) No estoy interesado.
2) ... petrificado.
3) ¡Espera un momento!
4) ... vale.
5) ... vamos.

A partir de este momento, Yuffie Kisaragi formará parte de tu grupo.

Vincent Valantine: Vincent está encerrado en la habitación que hay en los sótanos de la mansión de Shinra en Nibelheim, cerca de la biblioteca. Para abrir la puerta necesitas la llave que hay en la caja fuerte de la mansión, cuya combinación es 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Entra en la habitación y habla con Vincent, que se encuentra descansando en un ataúd (¿que macabro, verdad?).

Cuando intentes salir de la mansión, Vincent se unirá a tu grupo. Puedes intentar conseguir a Vincent en cualquier momento de la aventura excepto durante el flashback de Cloud del primer CD.

Areas Secretas

El hombre que duerme.

Justo al este de Junon hay una pequeña cueva que sólo es accesible mediante la nave Viento Fuerte o un chocobo Azul, Verde, Negro o Dorado. Dentro hay un hombre que está durmiendo, y mientras sueña masculla algo entre dientes. El número que murmura no es otro que la cantidad de batallas que has ganado. Intenta ganar al menos 100 y luego vuelve aquí. Cuando las dos últimas cifras del número coincidan (por ejemplo, 233) habla con el hombre y te dará un anillo mágico.

El aeroplano hundido.

Gelnika es un aeroplano hundido desde hace tiempo al oeste del reactor submarino de Mako. Antes de entrar en él, mira bien que una de las ARMAS no esté situada justo en la entrada, ya que si no entrarás directamente en combate contra ella, cosa que no debes hacer hasta que seas lo suficientemente poderoso. Si exploras bien todo el aeroplano encontrarás objetos muy interesantes, como la materia Hades, la materia Corte Doble, o uno de los límites de Cid.

Wutai.

Si tienes a Yuffie en tu grupo, puedes intentar superar esta prueba que se desarrolla en la ciudad de Wutai y que en ningún caso es indispensable para terminar el juego. Esta ciudad se encuentra situada entre las montañas de la parte norte del continente más occidental. Para llegar hasta ella tendrás que aparcar en la parte sur del continente y realizar el resto del viaje a pie (tienes que cruzar un puente que te servirá como referencia). ¡Mientras te diriges a Wutai, Yuffie huirá de repente con toda tu materia! La única manera de recuperarla es encontrar a Yuffie, que se ha escondido en algún lugar de Wutai. Una vez allí, dirígete a la casa de Godo, en la parte norte de la ciudad. Si examinas el muro derecho de la habitación que hay junto al dormitorio de Godo, encontrarás un panel secreto en el muro derecho. Dentro encontrarás un arma para Red XIII. Vuelve a la parte sur de Wutai y busca por todas partes. En un momento dado, unos niños que hay jugando fuera de la tienda de ítems te dirán que han oído algo. Entra en la tienda y abre el cofre que hay en la esquina para coger la materia Absorber Pm. Antes de que puedas siquiera terminar de meterla en tus bolsillos, aparecerá Yuffie y te la robará. Dirígete a la casa que hay a la entrada de Wutai y encontrarás a Yuffie escondida tras un panel que hay a la izquierda. Persíguela hasta él, pulsa círculo para hacer que tus amigos bloqueen todas las salidas y mueve un jarrón de aspecto sospechoso que hay fuera de la tienda. Aparecerá Yuffie, quien te ofrecerá que la acompañes a su casa para devolverte toda la materia. Síguela hasta el sótano, habla con ella y mueve una de las palancas para activar una trampa. ¡Yuffie te la ha vuelto a jugar! Vuelve a pulsar cualquier palanca para liberar a tus compañeros y sal de la casa. Regresa a la parte norte de Wutai. Te darás cuenta de que hay una puerta a la izquierda que antes estaba cerrada y que ahora esta abierta. Sube por las escaleras y examina la campana para abrir una puerta secreta. No podrás ocultar tu sorpresa cuando veas que Yuffie ha sido tomada como rehén por Don Corneo, ese pervertido que encontraste en el Mercado Muro. Persíguelo y te enfrentarás a un grupo de guardias de Shinra. Acaba con ellos y vuelve a la parte sur de la ciudad, donde encontrarás a Rude y Reno. Habla con ellos y dirígete a la esquina norte de Wutai, donde encontrarás un camino que lleva a las montañas. Cuando el camino se separe, toma la ruta del Norte. Al final encontrarás a Rude bloqueando la entrada a una caverna. Habla con él, entra y abre el cofre donde encontrarás una nueva arma para Cid.

Con las Escamas de Leviatán que encontraste en el reactor submarino de Mako podrás pasar a través de los pozos de lava que te impiden el paso.

Habla con Rude de nuevo, sal de la cueva y tira hacia el Sur, donde encontrarás a Don Corneo. El malvado ha atado a Elena y a Yuffie en una de las enormes estatuas Dachao. Atácale y te enfrentarás a Rapusu.

Tras la batalla, Don Corneo amenazará con matar a Yuffie y Elena, pero en ese momento aparecen Reno y Rudo, que dan buena cuenta de él. De regreso a casa de Yuffie, la traviesa ninja te entregará toda la materia que te había robado y aparecerás de nuevo en el mapa mundi. Vuelve a entrar en Wutai y entra en el edificio que se encuentra junto a la casa de Yuffie, que encontrarás llena de gatos. Ahora puedes subir por las escaleras para encontrar un pasaje secreto donde te espera la materia Absorber Pv. Es el momento de entrar en la Pagoda de los Cinco Poderosos Dioses, donde Yufie será puesta a prueba en peleas sucesivas contra cinco poderosos jefes.

Termina con ellos y recibirás la materia Leviatán.



Estas páginas están dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios libremente. Enviad las cartas a Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700 . San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre "Contrapunto".

La insoportable levedad del ser

De Buda-Byte a los ascetas

Hola, soy un asiduo lector de vuestra revista. Hace unos meses que ha conocido a una gran amiga con la que mantengo un apasionado romance: se llama Nintendo 64. No por haberla elegido a ella menosprecio las otras dos grandes marcas. Todas las máquinas diseñadas para el entretenimiento merecen ya parte de mi amor.

Me gustaría dar voto, y a la vez denegarlo, a la introspección. Denegarlo por el estancamiento al que uno mismo se somete cuando abusa de su control digital, desparramando su tiempo libre frente a un televisor que, cada vez menos, le comunica la excitación del juego empleado para suscitarla.

Y apoyar este acercamiento a la individualidad, porque se convierte en una plataforma ideal para aterrizar y descansar en este - a veces - largo camino que es la vida, y que no a todos nos sonríe en su trato relacional entre personas. Todo sentimiento de una emoción nunca supondrá una pérdida de tiempo, y a los videojuegos nunca les pediremos que nos devuelvan los intensos momentos que afortunadamente vivimos con ellos.

Conclusión: Primero no olvides que tienes en casa una máquina para sentirte bien. Segundo, no olvides tus relaciones personales con los demás: púlelas, estrecha lazos. Y tercero: no olvides, porque es muy fácil olvidar.

Primero no olvides que tienes en casa una máquina para sentirte bien. Segundo, no olvides tus relaciones personales con los demás. Púlelas, estrecha lazos.

Buda-Byte

Espíritu aventurero

De Sefirot a quien esté al otro lado

Es cierto que con la llegada de las nuevas consolas, la capacidad de entretenimiento del videojuego ha aumentado y estoy de acuerdo con Nano en que hay que considerar a los juegos como un nuevo arte, porque son artistas quienes los hacen. ¿Y por qué no? Teniendo en cuenta que al principio el cinematógrafo de los hermanos Lumiere (si, si, la hoy omnipresente y todopoderosa industria del cine) era sólo considerada como una curiosidad con nulas capacidades comerciales. Apuesto fuerte por el videojuego como el entretenimiento nº1 del siglo XXI. Al tiempo.

En cuanto al asunto Ajenjo: es normal que cada vez la aventura gane más adeptos restándoselos a la lucha, plataformas, carreras... etc. La nueva generación de consolas ha incrementado la media de edad de los jugones, y estos exigimos nuevos retos, digamos más adultos. De un tiempo a esta parte se están imponiendo nuevos tipos de juego donde no solamente se usan los reflejos sino también la materia gris.

En mi casa somos cuatro a repartir la consola y tenemos entre 16 y 25 años. Nos dedicamos como locos a jugar al «Final Fantasy VII», nos rompemos la cabeza con el «Red Alert», nos conocemos de memoria el «Command & Conquer» y nos hemos repasado el «Resident Evil», «Kings Field», etc... hasta la saciedad. La aventura va ganando y solo hay que mirar las listas, donde «Tomb Raider» y su secuela, «Resident Evil» y «Final Fantasy» ocupan los primeros puestos. Empezó con los ahora casi olvidados 16 bits y la N64 está esperando la aventura que se merece, mientras que PSX y Saturn seguirán lanzando nuevos juegos de este estilo. Esto es así y el que no esté de acuerdo, que se pique y escriba.

Sobre gustos no hay nada escrito

De Jackio y Sefirot

Queremos poner las cosas claras y en su correspondiente sitio, poniendo de manifiesto el total desacuerdo que se produce en esta sección.

Una de las cosas a aclarar es el porqué de tantas barbaridades respecto a qué consola es mejor. Creemos firmemente que no hay consola mejor que otra. Son los juegos los que las caracterizan. Habrá unos mejores que otros y ésto definirá la competencia y el éxito de la consola. Hay un gran debate sobre las consolas actuales y los juegos

que ofrecen. Sega Saturn está marginada, pero no hay motivo para ello. ¿Qué nos decís de «Fighter Megamix», «Panzer Dragoon Saga», «Sega Rally», etc...? Veréis que la máquina es el soporte, y el milagro son los programadores. A ellos hay que echarles las flores o los tomates de que se produzcan malos y buenos juegos.

Respecto a PlayStation nos gustaría recordar el muy respetable catálogo de juegos como «V-Rally», «Soul Blade», «Tomb Raider 1 y 2» y «Final Fantasy VII». Si quisiéramos hacer una encuesta sobre cuál es el mejor juego de la historia tendríamos que preguntar a infinidad de personas, porque cada una tendrá su propia opinión a al respecto. Para nosotros, el mejor juego, el que se acercaría a la perfección es aquel que tuviera un gran apartado gráfico, una gran historia digna de una peli de cine, que nos atrapara para siempre. ¿Por qué pelear tanto?

Un monumento a Miyamoto

De Mortal Kompact a todos los consoleros

¡Aleluya hermanos consoleros! Ya empezaba yo a pensar que esta sección estaba dedicada únicamente a los fundamentalistas y a los resentidos. Cuando leí el número anterior pensé: ¡Increíble! Todos daban sus opiniones (más o menos mordaces, eso sí) pero constructivamente, sin ofender a nadie. Bueno, tengo una PlayStation y un montón de opiniones que me gustaría compartir:

1) En algunos juegos de carreras de esta consola la opción de dos jugadores a pantalla partida pierde un montón de atractivo porque sólo permite el enfrentamiento "uno contra uno", y la verdad, cuando se ha jugado a cosas como el «Lotus Turbo Challenge» del Amiga, que tenía campeonato por puntos y 18 contrincantes computerizados además del humano, no hay comparación en cuanto a diversión y "pique". Ejemplo de esto son el «F-1» y el «Porsche Challenge»

2) Respecto al anuncio televisivo de «Final Fantasy VII» del que 007 se quejaba porque sólo salían imágenes tipo "intro", debo decirle que éstas están perfectamente integradas en el desarrollo del juego, que los parajes que se visitan son igualmente asombrosos y que en los combates flipas con los efectos especiales. Si fueras Sony y tuvieras que resumir la idea del juego en 30 segundos que dura el spot, también hubieras elegido esas imágenes. Lo que no veo muy claro es lo que hace Sega poniendo imágenes de la recreativa (alucinantes, claro) en sus videos de promoción de la Saturn.

3) Por último, me adhiero a la idea de hacerle un monumento a Miyamoto, porque aunque no me guste el «Mario» (tampoco el «Tomb Raider», ojo) ese tío es un genio. Y si queda presupuesto que le hagan otro al Kutaragi, he dicho.

La aventura es el futuro

De Alejandro García

Frente a la cuestión planteada por el Sr. Alejandro Ajenjo en el número 76 acerca de por qué los juegos de lucha o coches pierden supremacía frente a las aventuras y/o juegos de rol, yo opino que las videoconsolas, tanto de 8 como de 16 bits, siempre han estado orientadas hacia juegos arcade y plataformas. Y si bien esto ha sido así también en un principio en las consolas de nueva generación (en PlayStation hay saturación de juegos de lucha y coches), también es cierto que las mayores posibilidades de éstas así como el disponer de soporte CD y tarjetas de memoria, ha posibilitado el desarrollo de aventuras complejas, mundos 3D, etc...

Al mismo tiempo, la edad media de la gente que juega a una consola ha aumentado: es un público más adulto que demanda también juegos más complejos, aventuras, estrategia y rol. En cuanto a estos últimos, los juegos de rol siempre han gozado de éxito fuera de nuestras fronteras y aquí no han tenido toda la popularidad que debían por el problema del idioma. Si, como parece, continúa la corriente de traducir éstos al español («Alundra», «Zelda 64») pienso que este género seguirá subiendo en adeptos, ahí está si no el éxito de «Final Fantasy VII», pudiendo desbancar a juegos de lucha y/o coches, en los que empieza a haber un estancamiento, pues hay falta de originalidad e ideas y los últimos lanzamientos son demasiado parecidos a títulos anteriores.

La edad media de la gente que juega a una consola ha aumentado: es un público más adulto, que demanda también juegos más complejos...

Alejandro García

Reducción al absurdo

De K.T.A. 98 a Kusanagii

Honestamente te doy la razón. Por lo visto no es una forma muy fiable el valorar una consola mediante la puntuación de sus juegos en las diferentes revistas. El mundo de las consolas es mucho más complicado.

He llegado a la conclusión de que las dos únicas posibilidades para solucionar el tema de las consolas son utopías:

1) Una solución sería que existiera un estándar, que se pudiera jugar a todos los juegos independientemente de la consola (tipo ordenador PC), destrozando así el sistema de mercado y competencia de las diferentes marcas.

2) Otra solución más inverosímil todavía es que tuviéramos tanto dinero como para tener cada uno todas las consolas y sus respectivos juegos.

Y ya que ni mis valoraciones ni mis soluciones llevan a ningún sitio, y como mi última intención es entablar una discusión con nadie, he decidido irme a jugar a mi consola X al juego X.

Le gusta su PlayStation

De Athena A. (la del K.O.F.)

Queridísimo 007, tengo el placer de comunicarte algunos errores que había en tu carta. Respecto al anuncio de Saturn, tenías razón, porque por ejemplo, las imágenes de la recreativa del «Sega Touring Car» son para engañar a la gente. Son muchísimo mejores que las de la conversión de Saturn, que tiene un baile de texturas en el asfalto que parece que los coches suben una cuesta. Aunque lo que sí es engañar a los televidentes es decir que la N64 es la única consola de 64 bits. ¿Que hay de la Jaguar? Y si en el anuncio ponen imágenes del juego en acción y no de intros es porque no tiene. Y a pesar de que te doy la razón en que podían haber puesto imágenes del «FF VII» en acción, serían igual de asombrosas.

Para Han Solo: Lo de que las recreativas lo hacen para saber si un juego tendrá éxito o no, es imposible, porque los juegos arcade tienen una estructura muy diferente a los de consola.

Para Sonic R: Pues yo me atrevo a discrepar, porque el «STC» es peor que el «Toca Touring Car», que tiene más y más coches actuales, circuitos reales, destrozos en los coches, etc...

Para Kusanagii: si PSX está siendo la consola más vendida del mundo es porque tiene buenos juegos (los mejores) y punto. Nadie la iguala, y dejad ya los nintenderos y segamaníacos de convenceros a vosotros mismos de que habéis hecho una buena compra.

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO Game Boy en buen estado + pilas nuevas + 1 cartucho de 77 y 27 juegos por PlayStation con un pad. Interesados llamar a partir de las 21'00 horas. Preguntar por Diego. Tel. 987/ 35 16 80. ¡Aprovéchate de una portátil!

CAMBIO Super Nintendo con un pad, Killer Instinct, Star Wars, Stunt Race FX, Super Mario All Stars, Super Bomberman 2, Game Boy con 7 juegos por PlayStation. Cambio junto o por separado. Preguntar por Nicolás. Tel. 91/ 641 62 86. Sólo Madrid.

CAMBIO Game Boy con los juegos: Mario Land, Probotector 1 y 2, Kirby's Dream Land y Wario Blast por el juego Ultimate Mortal Kombat 3 o Mortal Kombat Trilogy de Super Nintendo. Escribir a: Daniel Díaz Anca, c/Fray Ceferino, 36-7º D. 33011 -Oviedo- (Asturias).

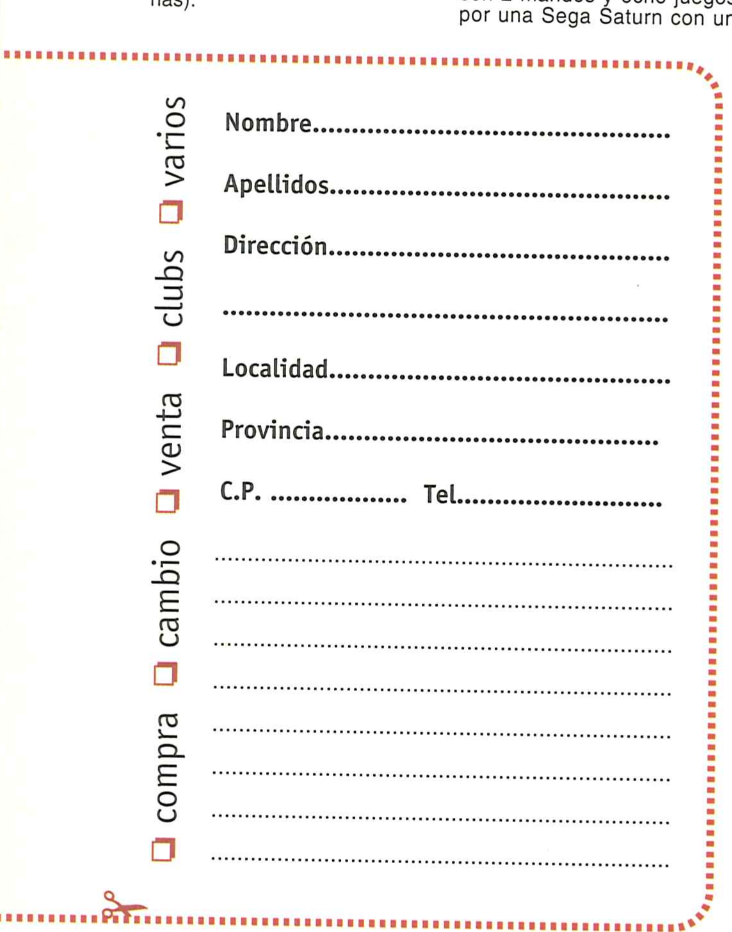
CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: FIFA'96, The Lion King, Killer Instinct o Mario World por cualquier juego de la misma consola. Preguntar por Christian. Llamar sábados de 14'00 a 15'30 h. Tel. 948/ 55 28 85.

CAMBIO MegaDrive con 11 juegos y 3 mandos con 32X y dos juegos. Cambio por Nintendo 64 con dos mandos y dos juegos como mínimo o por una PlayStation con dos mandos y tres juegos. Preguntar por Geraldo. Tel. 91/ 803 53 58.

CAMBIO PlayStation con cable antena, 2 mandos, memory card y juegos: I.S.S. Pro, Dragon Ball Z, Fifa'97 y NHL'97 por N64 con mando y juegos: Star Wars y Mario. Preguntar por Santi. Tel. 93/ 454 38 16.

CAMBIO Super Nintendo con 2 mandos y ocho juegos por una Sega Saturn con un mando y dos juegos. Preguntar por Adrián. Tel. 91/ 813 65 33.

CAMBIO Master System 2 con 1 pad y 4 juegos por Megadrive con dos juegos o Super Nintendo con un juego. Escribir a: David Lázaro Sanders, c/Sánchez Abarca, 36. 37200 -La Fuente de San Esteban- (Salamanca).



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO Jaguar 64 bits con Doom, Dragon, Cybermorph, Alien Vs Predator, Iron Soldier, Dino Dudes, Sking and Snowboard y Kasumi Ninja. Valor real 27.500 pta. aproximadamente. Vendo por 20.000 pta. Negociables. Llamar noches al Tel. 989/ 45 83 50. Preguntar por Julio.

VENDO Megadrive 2 + mando + cartucho de 6 juegos + mando de 6 botones + Sonic 2. También consola Master System 2 + un mando y 9 juegos: Robocop vs Terminator, Drácula, Lemmings, Sonic 2, etc... También por separado. Preguntar por Ricardo. Tel. 91/ 472 12 20.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y 11 juegos. Entre ellos: Yoshi's Island, Super Mario Kart, Dragon Ball Z, Stunt Race FX, etc... Todo por 15.000 pta. Llamar de 14'00 a 17'00 horas y de 20'30 a 22'00 horas. Preguntar por Víctor. Tel. 91/ 564 27 79.

VENDO Super Nintendo y un montón de juegos por precios razonables. Estos son algunos de los juegos: SF Alpha, UMK 3, Donkey Kong Country 1, 2 y 3, Fifa'96, Fifa'97, etc... También los vendo por separado. Preguntar por Sergio. Tel. 91/ 868 82 13.

VENDO Street Racer de Saturn por 4.500 pesetas y World Series Baseball por 4.000 pesetas, o los don juntos por 7.500. Preguntar por Dani. Sólo Zaragoza y alrededores. Tel. 976/ 27 64 69.

VENDO Master System 2 con dos mandos y 11 juegos por sólo 7.000 pesetas. Llamar de 13'30 a 14'30 horas o de 17'00 a 19'00 horas. Preguntar por Jose. Tel. 987/ 49 08 54.

VENDO Megadrive con dos mandos y con Fifa'97 por 15.000 pta. Llamar desde las 14'00 a las 15'00 horas o por las tardes. Preguntar por David. Tel. 96/ 533 66 92.

VENDO los siguientes juegos de Saturn: Grid Run, Dragon Ball Z Legend, Disc World y Striker'96. Cada uno por 4.000 o 5.000 pesetas. Llamar cualquier día de la semana a partir de las 18'00 horas. Preguntar por Batista. Tel. 972/ 25 51 34.

VARIOS

VENDO los siguientes juegos de Game Boy: Star Wars, Zelda, Kirby's 2, Dragon Heart y Donkey Kong Land. Vendo por 2.500 pesetas. cada uno o cambio por juegos de la misma consola. Preguntar por Rafael. Tel. 957/ 19 05 45.

VENDO Super Nintendo con 17 juegos, dos mandos y Super Game Boy. Nueva, con caja e instrucciones. En perfecto estado por 40.000 pta. O cambio por PlayStation con juegos. Preguntar por Juan. Tel. 964/ 62 07 35.

VENDO Megadrive con dos mandos, un joystick y 8 juegos por 16.000 pta. O cambio por PlayStation con un mando y un juego. Escribir a: Fco. Javier Fernández Pérez, c/Castro Elviña, 39-1º. 15192 (La Coruña).

VENDO Super Nintendo con dos mandos y los siguientes juegos: ISS DeLuxe, Donkey Kong Country 3, Super Mario World y Terminator 2. Vendo todo por 17.000 pta. O cambio por Saturn. Interesados escribir a: Juan Manuel Alcalá Mercader, c/Agata, 8-2º Dcha. 04009 (Almería).

COMPRO MechWarrior 3050 por 4.000 pta. O bien lo cambio por Game Boy con 6 juegos. Interesados llamar por las tardes al Tel. 968/ 80 31 33. Preguntar por Andrés (hijo).

COMPRAS

COMPRO juegos para Super Nintendo: Chessmaster y Sensible Soccer. Precio a convenir. Llamar de 14'30 a 15'30 horas. Preguntar por Daniel. Tel. 985/ 45 09 51.

COMPRO mando de PlayStation. ¡URGENTE! Toda España. Preguntar por Sebas. Tel. 96/ 340 81 23.

COMPRO urgentemente Dragon Ball Z 2 de Super Nintendo por 6.000 pta. Negociables. Interesados escribir a: Carlos Salinas Pérez, c/San Vicente de Paul'8 casa 16-6º D. 41010 (Sevilla).

COMPRO urgentemente Jurassic Park de Game Boy por 3.000 o 3.500 pta. Llamar de 17'30 a 22'00 h. Preguntar por Edgar. Tel. 973/ 60 27 18.

COMPRO juegos de Nintendo o Master System II de fútbol, carreras, lucha o aviones por 1.500 pta. Escribir a: Oscar Muñoz Nogales, c/Menéndez Pelayo, 12. 18300 -Loja- (Granada).

CLUBS

CLUB DRAGON BOY'S uno de los mejores clubes. Manda tu carta con todos tus datos a: Arístides Rodríguez Gómez, c/Miguel Bueno, 4-8º D. -Fuengirola- (Málaga). En menos de lo que canta un gallo tendrás el carnet.

CLUB TRUCOMANÍA si quieres saber algún truco de cualquier videojuego llama al Tel. 981/ 22 09 52. Preguntar por Manuel. Sorteamos muchos regalos. Todo gratis.

SOY UN CHICO de 13 años al que le gustaría cartearse con chicos/as de mi edad, a los que les guste el ajedrez, el rol o los videojuegos. Escribir a: Daniel Lloret Malexis, Pta. Valverde Alto P.2 nº 133a. 03139 -Elche- (Alicante).

¿Te gustaría colaborar con HobbyConsolas?

Envíanos una carta en la que nos cuentes tus conocimientos en videojuegos, qué consola tienes, si eres experto en algún género... cualquier cosa que se te ocurra. Y cuéntanos también qué estudios tienes, si sabes inglés y, por supuesto, escríbenos tus datos personales.
Envía tu curriculum a: HOBBY PRESS. S.A. HOBBY CONSOLAS C/De los Ciruelos Nº4. 28700 Sas Sebastían de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: Curriculum.
¡Quizás puedas entrar a formar parte del equipo de HobbyConsolas!

SEGA SATURN

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Oye! ¡¡ MIRA !! CONSOLA SATURN ¡¡ qué precio !!

19.900

SATURN + TOMB RAIDER

24.900

Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

envíos

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES

BALEARES 1.000 PTAS.

PERIFERICOS

Producto	Precio
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD 3D	6.490
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
CONTROL PAD INFRARED	12.490
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	4.950
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	9.990
PISTOLA MAD CATZ	5.490
VOLANTE RACER LEADER 32	12.990

JUEGOS SATURN

Juego	Precio
DUKE NUKEM 3D	P.V.P. - 7.990
NBA ACTION '98	P.V.P. - 9.490
QUAKE	P.V.P. - 7.990
RESIDENT EVIL	P.V.P. - 9.490
SEGA TOURING CAR	P.V.P. - 8.990
SONIC R	P.V.P. - 8.990
THE LOST WORLD	P.V.P. - 7.990
WORLDWIDE SOCCER'98	P.V.P. - 9.490

SEGA

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

MEGADRIVE - 4990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98



MEGADRIVE - 7990

PINOCCHIO



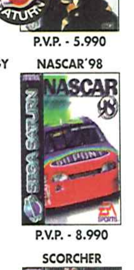
MEGADRIVE - 4990

SUPER COLUMNS

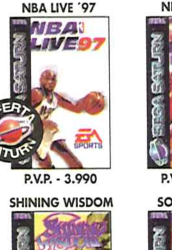
GAME GEAR - 990

Juego	Precio
AMOK	P.V.P. - 3.990
ANDRETTI RACING	P.V.P. - 3.990
ATLANTIS	P.V.P. - 9490
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 3.990
BOMBERMAN	P.V.P. - 5.990
BUST-A-MOVE 3	P.V.P. - 4.990
CROC	P.V.P. - 8.490
CRUSADER - NO REMORSE	P.V.P. - 2.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARK SAVIOUR	P.V.P. - 6.990
DARKLIGHT CONFLICT	P.V.P. - 2.990
DICSWORLD II	P.V.P. - 5.990
DOOM	P.V.P. - 6.990
DRAGON FORCE	P.V.P. - 5.990
DRAGON HEART	P.V.P. - 3.990
ENEMY ZERO	P.V.P. - 9.490
FIFA '97	P.V.P. - 3.990
FIFA RAM'98	P.V.P. - 8.490
FIGHTERS MEGAMIX	P.V.P. - 5.990
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 2.990
GHEN WAR	P.V.P. - 2.990
HEXEN	P.V.P. - 6.990
IRON MAN X-0 MANOWAR	P.V.P. - 7.990
KING OF FIGHT.'95	P.V.P. - 5.990
KRAZY IVAN	P.V.P. - 8.990
LAST BRONX	P.V.P. - 7.990
MADDEN '97	P.V.P. - 3.990
MADDEN NFL'98	P.V.P. - 8.990
MANX TT	P.V.P. - 5.990
MARVEL SUPER HEROES	P.V.P. - 7.990
MASS DESTRUCTION	P.V.P. - 3.990
MIGHTY HITS	P.V.P. - 3.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	P.V.P. - 6.490
NASCAR'98	P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME	P.V.P. - 6.990
NBA LIVE '97	P.V.P. - 3.990
NBA LIVE'98	P.V.P. - 8.990
NHL '98	P.V.P. - 8.990
NHL ALL STARS HOCKEY '98	P.V.P. - 9.490
PANDEMONIUM	P.V.P. - 5.990
PGA TOUR 97	P.V.P. - 3.990
PRO PINBALL	P.V.P. - 3.990
ROBO PIT	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	P.V.P. - 2.990
SEGA AGES	P.V.P. - 2.990
SHINING WISDOM	P.V.P. - 3.990
SOVIET STRIKE	P.V.P. - 3.990
STEEP SLOPE SLIDERS	P.V.P. - 9.490
SUPER PUZZLE FIGH. II	P.V.P. - 3.990
THE CROW	P.V.P. - 4.990
THREE DIRTY DWARVES	P.V.P. - 3.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 5.990
TUNNEL B-1	P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	P.V.P. - 3.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 3.990
WARCRAFT II	P.V.P. - 8.990
WINTER HEAT	P.V.P. - 9.490
WIPE OUT	P.V.P. - 4.990
WIPE OUT 2097	P.V.P. - 5.990
WORLDWIDE SOCCER '97	P.V.P. - 3.990













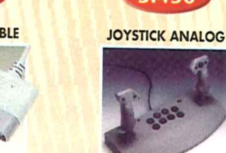








PERIFERICOS









- CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700
- CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO) — 3.490
- CONTROL PAD NEGCON — 6.490
- CONTROLLER — 3.500
- CONTROLLER + MEMORY + MALETIN — 6.250
- EXTENSION CABLE — 1.500
- JOYSTICK ANALOG — 10.990
- JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 6.990
- LINK CABLE — 3.500
- MEMORY CARD — 2.750
- MEMORY CARD 720 SLOT DATEL — 9.990
- MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS) — 5.990
- MEMORY CARD SONY COLOR (ROJO, VERDE, TRANSPARENTE) — 2.750
- MOUSE (RATON) — 4.200
- MULTI TAP — 5.500
- PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS — 9.990
- PISTOLA HYPER BLASTER — 5.900
- PISTOLA PREDATOR — 7.990
- RFU ADAPTOR — 3.500
- VOLANTE RACE LEADER 32 — 12.990

JUEGOS PLAYSTATION











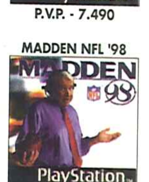




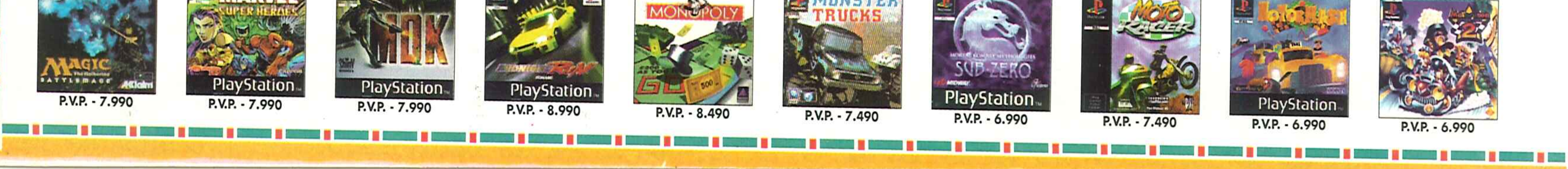
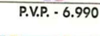









- ABE'S ODDYSEE — P.V.P. - 7.990
- ACE COMBAT 2 — P.V.P. - 7.490
- ACTUA SOCCER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ACTUA SOCCER 2 — P.V.P. - 7.990
- ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL'97 — P.V.P. - 6.490
- AGENT ARMSTRONG — P.V.P. - 7.290
- AIR COMBAT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- AIR RACE — P.V.P. - 8.990
- ALIEN TRILOGY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ALUNDRA — P.V.P. - CONS
- ARK OF TIME — P.V.P. - 8.990
- AUTO DESTRUCT — P.V.P. - 7.990
- BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 4.990
- BROKEN SWORD II — P.V.P. - 7.990
- BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- BUST-A-MOVE 3 — P.V.P. - 5.990
- CAESAR'S PALACE — P.V.P. - 7.990
- CASTLEVANIA — P.V.P. - 8.990
- CHRONICLES OF THE SWORD — P.V.P. - 3.990
- CLOCK TOWER — P.V.P. - 7.990
- COLONY WARS — P.V.P. - 6.990
- COMMAND & CONQUER RED ALERT — P.V.P. - 7.990
- CONTRA — P.V.P. - 8.990
- COOOL BOARDERS 2 — P.V.P. - 7.990
- COURIER CRISIS — P.V.P. - 8.990
- CRITICAL DEPTH — P.V.P. - 6.990
- CROC — P.V.P. - 7.490
- CRUSADER - NO REMORSE — P.V.P. - 3.990
- CYBERIA — P.V.P. - 3.990
- DARKLIGHT CONFLICT — P.V.P. - 3.990
- DESTRUCTION DERBY (PLATINUM) — P.V.P. - 3.490
- DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- DIABLO — P.V.P. - CONS
- DISCWORLD II — P.V.P. - 6.990
- DUKE NUKEM — P.V.P. - 8.990
- DYNASTY WARRIORS — P.V.P. - 7.990
- EL MUNDO PERDIDO — P.V.P. - 7.490
- EXCALIBUR 2555 AD — P.V.P. - 7.990
- FADE TO BLACK (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- FELONY 11-79 — P.V.P. - 7.990
- FIGHTING FORCE — P.V.P. - 8.490
- FLOATING RUNNER — P.V.P. - 7.490
- FORMULA I'97 — P.V.P. - 7.990
- FORMULA KARTS SPECIAL EDITION — P.V.P. - 7.990
- FROGGER — P.V.P. - 8.490
- G-POLICE — P.V.P. - 6.990
- GEX — P.V.P. - 4.990
- GRAND THEFT AUTO — P.V.P. - 9.490
- GRID RUN — P.V.P. - 2.990
- HERCULES — P.V.P. - 7.490
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO — P.V.P. - 8.990
- IRON & BLOOD — P.V.P. - 3.990
- JERSEY DEVIL — P.V.P. - 7.990
- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- K-1 THE ARENA FIGHTERS — P.V.P. - 7.990
- KURUSHI — P.V.P. - 6.490
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — P.V.P. - 3.990
- LETHAL ENFORCERS — P.V.P. - 7.990
- LOADED (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- MADDEN NFL '98 — P.V.P. - 7.990

- MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE — P.V.P. - 7.990
- MARVEL SUPER HEROES — P.V.P. - 7.990
- MDK — P.V.P. - 7.990
- MIDNIGHT RUN — P.V.P. - 8.990
- MONOPOLY — P.V.P. - 8.490
- MONSTER TRUCKS — P.V.P. - 7.490
- MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES — P.V.P. - 6.990
- MOTO RACER — P.V.P. - 7.490
- MOTOR MASH — P.V.P. - 6.990
- MOTOR TOON 2 — P.V.P. - 6.990





Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cincuenta en España

NINTENDO 64





NOVEDAD
SHOCKWAVE DATEL - 6.990

BLAST CORPS 9.490	BOMBERMAN 64 8.490	CHAMELEON TWIST 10.490	CLAYFIGHTER 63 1/3 13.990	
CRUIS'N USA 6.990	DARK RIFT 13.490	DIDDY KONG RACING 8.490	DOOM 64 10.490	DUKE NUKEM 64 12.990
EXTREME G 10.490	F1 POLE POSITION 64 11.990	FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 12.990	FIGHTERS DESTINY 11.990	GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 64 12.990	INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490	KILLER INSTINCT GOLD 9.490	LAMBORGHINI 12.990	LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE 13.490	MADDEN NFL '98 12.990	MARIO KART 64 9.490	MISCHIEF MAKERS 8.490	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 12.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990	MULTI RACING CHAMP. 13.490	NAGANO WINTER OLYMPICS '98 13.490	NBA HANGTIME 13.990	NFL QUARTERBACK CLUB' 98 13.490
NHL BREAKAWAY '98 12.990	PILOTWINGS 64 7.490	SAN FRANCISCO RUSH 13.490	STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990	SUPER MARIO 64 9.490
TOP GEAR RALLY 13.990	TUROK 9.990	WAR GODS 12.490	WAVE RACE 64 9.490	WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990









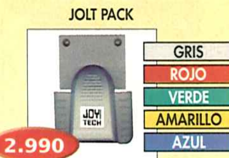


NINTENDO64 — CONSOLA + MANDO — SUPER PRECIO 28.900



MEMORY CARD COLORES — 2.990 — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / AZUL / TRANSP.

MEMORY CARD PLUS COLORES — 4.990 — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / GRIS / TRANSP.

MANDO DE CONTROL COLORES — 5.990 — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / AZUL

JOLT PACK — 2.990 — GRIS / ROJO / VERDE / AMARILLO / AZUL





CONTROLLER 4.990	CABLE RF 2.990	MEMORY PAK 2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 9.990	CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990	CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 3.990
CABLE EXTENSION 2M NU-GEN 1.750	RUMBLE PAK 3.490	VOLANTE RACE LEADER 64 13.990



SUPER NINTENDO





SUPER MARIO PACK — OFERTA 16.990

MANDO DE CONTROL — 2.990

CONTROL PAD INFRARED — OFERTA 1.990







COOL WORLD - 4990	DONKEY KONG COUNTRY-5990	DONKEY KONG COUNTRY 3-9990	EL LIBRO DE LA SELVA - 6990	EL REY LEON - 6990	F-ZERO - 4990
G.FOREMAN BOXING KO - 3990	ILLUSION OF TIME - 5990	INT. SUPERS. SOCCER DELUXE - 6990	KIRBY'S GHOST TRAP - 4990	LOS PITUFOS 2 - 9990	LUCKY LUKE - 10990





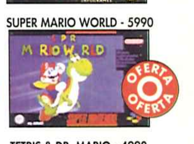


OSCAR - 8990	PINOCCHIO - 9990	POWER RANGERS ZEO - 8990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	REALM - 9990	SECRET OF EVERMORE - 5990	SPACE ACE - 4990	STREET RACER - 4990	SUPER MARIO WORLD - 5990
SUPER MARIO WORLD 2-9990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STAR WARS - 6990	SUPER ST. FIGHTER II - 5990	SUPER TENNIS - 4990	SYVALION - 3990	T2 JUDGMENT DAY - 4990	TERRANIGMA - 9990	TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 6990	TIMON Y PUMBA - 6990	TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990	TOY STORY - 8990	WARPSPEED - 4990	WHIZZ - 9990	WING COMMANDER SEC MIS-4990	WINTER GOLD - 10990	WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990





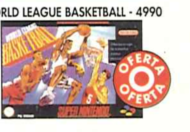












Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cincuenta en España



NINTENDO 64





- BLAST CORPS – 9.490
- BOMBERMAN 64 – 8.490
- CHAMELEON TWIST – 10.490
- CLAYFIGHTER 63 1/3 – 13.990
- NOVEDAD SHOCKWAVE DATEL – 6.990




- CRUIS'N USA – 6.990
- DARK RIFT – 13.490
- DIDDY KONG RACING – 8.490
- DOOM 64 – 10.490
- DUKE NUKEM 64 – 12.990




- EXTREME G – 10.490
- F1 POLE POSITION 64 – 11.990
- FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 – 12.990
- FIGHTERS DESTINY – 11.990
- GOLDEN EYE 007 – 8.490



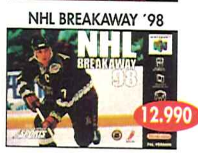

- HEXEN 64 – 12.990
- INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 – 13.490
- KILLER INSTINCT GOLD – 9.490
- LAMBORGHINI – 12.990
- LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) – 9.990



- MACE – 13.490
- MADDEN NFL '98 – 12.990
- MARIO KART 64 – 9.490
- MISCHIEF MAKERS – 8.490
- MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES – 12.990



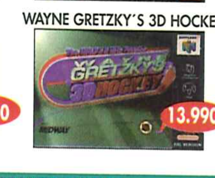
- MORTAL KOMBAT TRILOGY – 13.990
- MULTI RACING CHAMP. – 13.490
- NAGANO WINTER OLYMPICS '98 – 13.490
- NBA HANGTIME – 13.990
- NFL QUARTERBACK CLUB '98 – 13.490

- NHL BREAKAWAY '98 – 12.990
- PILOTWINGS 64 – 7.490
- SAN FRANCISCO RUSH – 13.490
- STAR WARS: SHADOW OF EMP. – 9.990
- SUPER MARIO 64 – 9.490





- TOP GEAR RALLY – 13.990
- TUROK – 9.990
- WAR GODS – 12.490
- WAVE RACE 64 – 9.490
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY – 13.990

NINTENDO 64 CONSOLA + MANDO

SUPER PRECIO **28.900**



- MEMORY CARD COLORES – 2.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.)
- MEMORY CARD PLUS COLORES – 4.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.)
- MANDO DE CONTROL COLORES – 5.990 (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)
- JOLT PACK – 2.990 (GRIS, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)





- CONTROLLER – 4.990
- CABLE RF – 2.990
- MEMORY PAK – 2.990







- PER4MER RACING WHEEL + PEDALES – 9.990
- CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 – 4.990
- CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 – 3.990
- CABLE EXTENSION 2M NU-GEN – 1.750
- RUMBLE PAK – 3.490
- VOLANTE RACE LEADER 64 – 13.990



SUPER NINTENDO



SUPER MARIO PACK – OFERTA 16.990




- MANDO DE CONTROL – 2.990
- CONTROL PAD INFRARED – OFERTA 1.990





- COOL WORLD - 4990
- DONKEY KONG COUNTRY-5990
- DONKEY KONG COUNTRY 3-9990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
- EL REY LEON - 6990
- F-ZERO - 4990
- G.FOREMAN BOXING KO - 3990
- ILLUSION OF TIME - 5990
- INT. SUPERS. SOCCER DELUXE - 6990
- KIRBY'S GHOST TRAP - 4990
- LOS PITUFOS 2 - 9990
- LUCKY LUKE - 10990



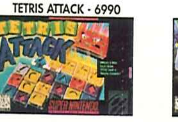








- OSCAR - 8990
- PINOCCHIO - 9990
- POWER RANGERS ZEO - 8990
- PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
- REALM - 9990
- SECRET OF EVERMORE - 5990
- SPACE ACE - 4990
- STREET RACER - 4990
- SUPER MARIO WORLD - 5990
- SUPER MARIO WORLD 2-9990
- SUPER SOCCER - 4990
- SUPER STAR WARS - 6990
- SUPER ST. FIGHTER II - 5990
- SUPER TENNIS - 4990
- SYVALION - 3990
- T2 JUDGMENT DAY - 4990
- TERRANIGMA - 9990
- TETRIS & DR. MARIO - 4990









- TETRIS ATTACK - 6990
- TIMON Y PUMBA - 6990
- TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990
- TOY STORY - 8990
- WARPSPEED - 4990
- WHIZZ - 9990
- WING COMMANDER SEC MIS-4990
- WINTER GOLD - 10990
- WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990



CENTRO MAIL
www.centromail.es
Estos son los Centros Mail. ¡Ven a conocerlos ya! O si lo prefieres...
¡Haz tu pedido por teléfono: 902·17·18·19
HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.
ÁLAVA Vitoria
ALICANTE
ALICANTE Benidorm
ALICANTE Elche
ALMERIA
ASTURIAS Gijón
BALEARES Palma
BALEARES Palma
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA Badalona
BARCELONA Badalona
BARCELONA Manresa
BARCELONA Mataró
BARCELONA Sabadell
BUENOS AIRES
BURGOS
CÓRDOBA
GERONA
GERONA Palamós
GRANADA
GUIPUZCOA S. Sebastián
HUESCA
JAÉN
LA CORUÑA
LA CORUÑA Stgo. de C.
LA RIOJA Logroño
LAS PALMAS
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID Alcalá de H.
MADRID Alcobendas
MADRID Alcorcón
MADRID Las Rozas
MADRID Móstoles
MADRID Torrejón
MÁLAGA
MÁLAGA Fuengirola
MURCIA
NAVARRA Pamplona
PONTEVEDRA Vigo
SALAMANCA
STA. CRUZ DE TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALLADOLID
VIZCAYA Bilbao
VIZCAYA Las Arenas
ZARAGOZA
ZARAGOZA
CARTUCHOS GAME BOY
BUST-A-MOVE 2 P.V.P. - 4.990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 4490
EL REY LEON P.V.P. - 4490
HERCULES P.V.P. - 5990
JAMES BOND 007 P.V.P. - 5990
JUNGLE STRIKE P.V.P. - 4990
JURASSIC PARK P.V.P. - 4690
LUCKY LUKE P.V.P. - 5990
MICRO MACHINES P.V.P. - 4690
MORTAL KOMBAT I & II P.V.P. - 4990
PINOCCHIO P.V.P. - 5990
ROAD RASH P.V.P. - 4690
SPY VS SPY P.V.P. - 5990
STREET FIGHTER II P.V.P. - 4990
SUPERMAN P.V.P. - 5990
TETRIS PLUS P.V.P. - 5990
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL P.V.P. - 5490
WORMS P.V.P. - 4690
CASTLEVANIA LEGENDS 5.890
DONKEY KONG LAND III 5.990
LOS PITUFOS 3 5.990
TUROK 5.990
GAMEBOY
6.990
GAME BOY POCKET 8.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY pocket DE COLORES
8.990
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.
OFERTAS GAMEBOY
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 3.990
F1 RACE P.V.P. - 2.990
KILLER INSTINCT P.V.P. - 3.990
STAR WARS P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. - 3.990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. - 3.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. - 3.990
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
SEUR
POR SOLO 750 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 400 PTAS.
• PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
• PRECIO PARA PENINSULA
• BALEARES, 1.000 PTAS.
• RESTO DE ESPAÑA, SOLO POR CORREO.
COMPLEMENTOS GAMEBOY
HYPER BOY P.V.P. - 2.990
ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET LOGIC 3 P.V.P. - 1.390
ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET P.V.P. - 2.990
BATERIA RECARGABLE II P.V.P. - 3900
BOLSA LOGIC GB POCKET P.V.P. - 2.490
VIDEO
DB Z16- EL ATAQUE DEL DRAGON 1.995
DB Z17- EL REGRESO DE BROLY 1.995
DBZ-18 - EL COMBATE DEFINITIVO 1.995
PACK DRAGON BALL PVP - 2.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z PVP - 2.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 PVP - 2.995
DB Z15 - FUSION PVP - 1.995
ARMITAGE III VOL.1 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO 1.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.495
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU 1.495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA 1.495
DBZ10 LOS 3 GRANDES SAYANOS 1.495
DBZ11 ESTALLA EL DUELO 1.495
DBZ12 GUERREROS DE PLATA 1.495
EL-HAZARD 1.995
EVANGELION 2 1.995
EVANGELION 3 1.995
EVANGELION 4 1.995
PACK NEW ANGEL 2.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 2 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 3 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 4 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 5 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 6 1.995
TROUBLE EVOCATION 1.995
VIRTUA FIGHTER 2 1.995
VIRTUA FIGHTER 3 1.995
VISIONERY 2 1.995
VISIONERY 3 1.995
VARIOS
Tamagotchi TU MASCOTA VIRTUAL 2.990
Virtual Pet 2.495
Virtual Pet - CHICKEN
Virtual Pet - DINKIE PENGUIN
Virtual Pet - SMARTY TIME
Virtual Pet - TEKOTCHE DINOSAUR
LLAVERO Tetris Jr. 1.495
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/3/98 o fin de existencias
LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.
SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...

967 - 507 269

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO (967) 505 226



Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. (967) 50 52 26



Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf. (924) 55 52 22



Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf. (93) 894 20 01



Boulevard Diana
Escolapis, 12 Local 1-B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf. (93) 814 38 99



Benjumeda, 18
11300 - CADIZ
Tlf. (956) 22 04 00



Avda. de la Libertad, 14
VINAROS
12500 - Castellón
Tlf. (964) 45 26 09



PROXIMA APERTURA



Trapiche, local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf. (95) 282 25 01



Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30800 - Murcia
Tlf. (968) 40 71 46

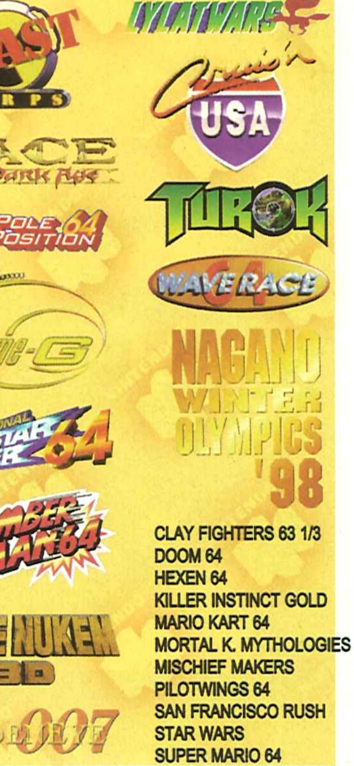


Plaza Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - SEVILLA
Tlf. (95) 467 30 06



CLOCK TOWER
DARK OMEN
DYNASTY WARRIORS
FORMULA 1 97
JERSEY DEVIL
JET MOTO 2
M. K. MYTHOLOGIES
MONOPOLY
NAMCO MUSEUM 5
NASCAR 98
PANDEMONIUM 2
POWER SOCCER 2
RASCAL
REEBOT
STEEL REIGN
TENIS ARENA
V-RALLY





CLAY FIGHTERS 63 1/3
DOOM 64
HEXEN 64
KILLER INSTINCT GOLD
MARIO KART 64
MORTAL K. MYTHOLOGIES
MISCHIEF MAKERS
PILOTWINGS 64
SAN FRANCISCO RUSH
STAR WARS
SUPER MARIO 64





ATLANTIS
BOMBERMAN
CROC
DRAGON BALL Z
DRAGON FORCE
FIFA 97
FIGHTERS MEGAMIX
KING OF FIGHTERS 95
NASCAR 98
PANDEMONIUM
RESIDENT EVIL
SONIC 3D
SONIC JAM
TOMB RAIDER

OFERTAS

ACTUA SOCCER - PSX	ADIDAS POWER SOCCER - PSX	AIR COMBAT- PSX	ALIEN TRILOGY - PSX	AREA 51 - SS
BLAST CHAMVER - PSX	CIUDAD NIÑOS PERDIDOS - PSX	BUST A MOVE 2 - PSX	COOL BOARDERS - PSX	CRASH BANDICOT - PSX
DESTRUCTION DERBY - PSX	DESTRUCTION DERBY 2 - PSX	DARK FORCES - PSX	DINOSAURS - SN	EARTHWORM JIM 2 - SS
FADE TO BLACK - PSX	FORMULA 1 '96 - PSX	GRID RUN - PSX	JUNGLA CRISTAL - PSX	KILLER INSTINCT - SN
LOADED - PSX	LOST VIKINGS 2 - SS-PSX	MECHWARRIOR 2 - PSX	MR. DO - SN	MYST - PSX
SOVIET STRIKE - PSX	PORSCHE CHALLENGE - PSX	RAYMAN - PSX	RETURN FIRE - PSX	RIDGE RACER - PSX
RIDGE RACER REVOL. - PSX	ROAD RASH - PSX	SOUL BLADE - PSX	STARFIGHTER 3000 - PSX	SOCCER 97 - PSX
COOL SPOT - PSX	SUPERSONIC RACERS - PSX	TEKKEN 2 - PSX	THE BRAINIES - SN	TOSHINDEN - SS-PSX
TOSHINDEN 2 - PSX	TOSHINDEN URA - SS	TRASH IT - PSX	WIPE OUT - PSX	WIPE OUT 2097 - PSX

CLUB DE CAMBIO

Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contrareembolso.

No envíes dinero con tu paquete.

Ganadores del concurso Diddy Kong Racing

Estos son los nombres de los 10 ganadores del concurso "DIDDY KONG RACING", premiados con una consola **NINTENDO 64 Y UN JUEGO DE "DIDDY KONG RACING".**



Alejandro Besada Juez	Madrid
Alejandro Picon Ubeda	Valencia
David Gonzalez España	Madrid
Fernando Badia Puy	Huesca
Ignacio Enriquez Barcala	Avila
Javier Roman Puche	Albacete
Jordi Ayma Garcia	Barcelona
Manuel Bazan Delgado	Valencia
Mikel Paskual Aldabal	Guipuzcoa
Raul Miguelez Canton	Barcelona

Ganadores del concurso Duke Nukem 3D

Estos son los nombres de los 20 ganadores del concurso "DUKE NUKEM 3D", premiados con **UN CARTUCHO DE "DUKE NUKEM 3D" Y UN MUÑECO ARTICULADO.**

Daniel De Dueñas Massa	Cadiz
David Alvarez Gomez	Barcelona
Fernando Rodriguez Zotes	Ponferrada. Leon
Francisco Borrell Sanchiz	Monovar. Alicante
Hector Salazar Calvache	Tarrasa. Barcelona
Iban Castillo Patallo	La Robla. Leon
Iñigo Rodriguez Lertxundi	Getxo. Vizcaya
Jaime Garalut Garciolo	Barcelona
Javier Chicheri Camara	Valencia
Jº Luis Acedo Circujano	Barcelona
JºManuel Rodriguez Rivero	S.Fernando. Cadiz
Jose Mª Hualde Casimiro	Alsasua. Navarra
Juan Chillon Arauzo	Bilbao. Vizcaya
Juan Parra Camacho	Almeria
Luis Angel Garcia Ruiz	Zaragoza
Miguel Año Soto	Valencia
Pablo Franco Fernando	Moncayo. Zaragoza
Pablo Tello Ropero	Moguer. Huelva
Sergio Nicolas Mascarell	Campello. Alicante
Victor Tellez Lozano	Montilla. Cordoba

Ganadores del concurso N. Creatures



Estos son los nombres de los veinte ganadores de **UN JUEGO DE "NIGHTMARE CREATURES" PARA PLAYSTATION.**

Alberto Vallejo Ayuso	Segovia
Carlos Sanchez Elipe	Zaragoza
Carlos Campo Jimenez	Barcelona
Daniel Hdez. Jimenez	Zaragoza
Domingo Rguez. Perez	Huelva
Fco. Gutierrez Palacio	Madrid
Jesus Sanchis Ortega	Elda. Alicante
Joan Plaza Nicolau	Rubi. Barcelona
Jorge Diaz Castaño	Barcelona
Jº Angel Carcedo Villoria	Vizcaya
Jº Luis Angulo Chamizo	Alicante
Jº Manuel Bellido Marcos	Aranjuez. Madrid
Jose Mª Bonilla Rando	Sevilla
Julio De La Loma Marcos	Mansilla. Leon
Manuel Martin Pecos	Casas. Badajoz
Miguel Gonzalez Sardon	Vigo. Pontevedra
Noel Caravaca Barnes	Barcelona
Pedro Garcia Temprado	Cuenca
Rafael Colomina Cambres	Macastre. Valencia
Xavier Estapa Cruz	Barcelona

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Competition PRO

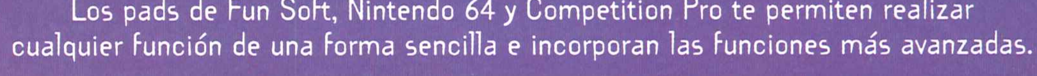




Gratis al suscribirte a Hobby Consolas

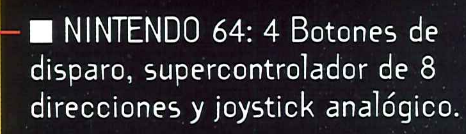
¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)



Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.



AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS
12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO
- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

NAGANO WINTER OLYMPICS'98

NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

El desafío y la gran emoción hasta el límite:

16 países participan en las 12 pruebas Olímpicas de Nagano. La pista de hielo se convierte en un infierno blanco. Sólo cuenta ganar el oro, porque en Nagano la competición es despiadada: hasta 3 niveles te esperan. Suerte.

Konami tiene la licencia original: Los Juegos Olímpicos de Invierno de 1998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64. ¡Que comiencen los juegos!







